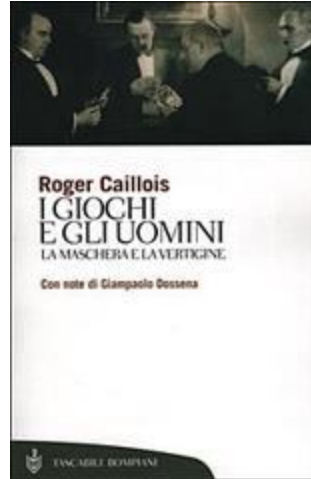


Roger Caillois
I GIOCHI E GLI UOMINI
La maschera e la vertigine



In questo saggio Caillois tenta una classificazione di attività e regole apparentemente lontane dal gioco. Sottolinea così una possibile differenziazione delle pratiche ludiche, riconducendole tutte a quattro modalità fondamentali: la competizione, la sorte, la maschera, la vertigine. Queste coordinate si combinerebbero di volta in volta tra loro, determinando le due facce, opposte e complementari, del gioco. Questo libro è un esempio di curiosità intellettuale e un classico dell'antropologia umana.





ROGER CAILLOIS
I GIOCHI E GLI UOMINI

Prefazione di Pier Aldo Rovatti

Note all'edizione italiana di Giampaolo Dossena

Traduzione di Laura Guarino

SAGGI
TASCABILI

Scan e OCR by Natjus

Titolo originale
LES JEUX ET LES HOMMES
LE MASQUE ET LE VERTIGE

Realizzazione editoriale: ART Servizi Editoriali s.r.l. – Bologna

ISBN 978-88-452-4693-7

© 1967 Editions Gallimard
© 1981/2010 RCS Libri S.pA.
Via Mecenate 91 - 20138 Milano

V edizione Tascabili Bompiani settembre 2010

PREFAZIONE
di Pier Aldo Rovatti

Un'isola precaria. Questo libro, pubblicato in Francia nel 1958, è ormai diventato un "classico" nel suo genere. Prima, troviamo solo *Homo ludens* di Johan Huizinga che era uscito nel 1939 in tedesco e che rimane - come Caillois stesso riconosce - il primo classico contemporaneo sull'argomento. Successivamente si è scritto molto sul gioco e sui giochi e basterebbe un occhio alla psicologia e alla pedagogia per rendersi conto di quanto possa essere ampia la relativa bibliografia critica, senza contare lo sviluppo della teoria matematica dei giochi o l'uso della metafora del gioco in filosofia e nella critica letteraria o artistica. Tuttavia al libro di Caillois non ha fatto seguito nessun altro tentativo unitario di interpretazione del gioco, condotto - come accade qui - attraverso una descrizione e una classificazione applicate direttamente al mondo dei giochi. Semmai, è stato lo stesso Caillois a mettere a frutto le proprie idee coordinando un 'équipe di studiosi che ha dato vita (nel 1967) a un volume della prestigiosa enciclopedia della "Plèiade" intitolato *Jeux et sports*.¹

Huizinga, olandese, era uno storico del Medioevo: uno storico magari poco amato dagli storici di professione, ma non tanto per la sua vena idealistica, quanto per il suo sincretismo e il suo sguardo libero. In *Homo ludens*² afferma che il gioco è un operatore decisivo di ogni cultura e che, se andiamo a scavare un poco, scopriamo che il mondo del gioco e il mondo del sacro appartengono al medesimo universo. Huizinga, che tra l'altro scrive in tempi bui, deplora che la fondamentale componente ludica della cultura - che identifica nella "competizione regolata" - si sia imbastardita e corra il rischio di andar perduta.

Caillois è un "sociologo", ma le virgolette sono d'obbligo. Il suo sapere e il suo modo di studiare le cose, se certo non corrispondono a quelli dello storico, però non corrispondono neanche a quelli abituali del sociologo. Negli anni Trenta aveva scritto libri importanti sul mito e sul sacro e si può ben dire che il suo oggetto di ricerca fosse, almeno in un primo tempo, la "società" e, in particolare, alcuni fenomeni che non rientravano (e non rientrano) nell'idea comune di razionalità, il gioco fra questi. Ma al medesimo titolo possiamo dire che Caillois si è occupato di antropologia e di filosofia, nonché di poesia e di quanto attiene alla sfera dell'immaginazione; ma poi non possiamo certo negare che Caillois intendesse il suo lavoro al pari di quello dello scienziato, uno scienziato che si rivolge fin dall'inizio al mondo della natura e che finisce con lo scrivere alcune opere, singolari e uniche nel loro genere, dedicate alle pietre.

Un filosofo tedesco di scuola fenomenologica, Eugen Fink, in un suo saggio del 1957,³ dice che il gioco è ima "oasi della gioia". Caillois sembra rispondergli dicendo: il gioco è una "isola incerta". Il gioco è dunque qualcosa di "circoscritto", oasi o isola che sia, uno spazio a sé, in certo modo chiuso, sicuramente "separato" dalla realtà comune. Anche Huizinga aveva insistito su questa separatezza, parlando di uno "spazio magico" entrando nel quale sospendiamo le regole e i modi della vita quotidiana. Ma un'isola di incertezza è altra cosa da un'oasi di felicità: la dimensione "ludica" non è ovviamente scindibile dal piacere di giocare, tuttavia Caillois dà alla parola "gioco" e all'aggettivo "ludico" un'intonazione ben diversa: la bella e leale competizione che aveva in mente Huizinga (il modello della contesa cavalleresca) diventa in Caillois un'esperienza inquietante caratterizzata piuttosto dall'aleatorietà, dall'ambiguità della maschera e dall'effetto squilibrante della vertigine. Entrare nel gioco, in-ludere, non significa per lui solo entrare in una dimensione illusoria, già di per sé instabile, ma anche esporsi al rischio e infine partecipare di quello stato "incandescente" ben noto all'esperienza del giocatore d'azzardo. La bella felicità descritta (e rimpianta) da Huizinga si drammatizza nel senso suggerito dalla comune espressione "mettersi in gioco".

Si tratta comunque di una drammaticità che si combina strettamente con un altro carattere del gioco che a Caillois interessa evidenziare, e cioè la "gratuità". Il gioco è gratuito e, quando è "regolato", le sue regole valgono esclusivamente come regole di quel gioco: non alludono alle regole della vita, non le simulano o imitano, non sono un allenamento o un addestramento alla vita. Il gioco dunque non è né utile né produttivo, anzi in generale si manifesta come un'attività "in pura perdita". Ed è in considerazione di questo che Caillois, dopo aver riconosciuto il debito che lui stesso e noi tutti abbiamo nei confronti di Huizinga (che con il suo libro apre la strada), mette in discussione la equivalenza tra gioco e sacro. Lo fa nelle pagine iniziali de *I giochi e gli uomini*, riprendendo gli argomenti di una recensione pubblicata alcuni anni prima sulla rivista "Confluences".⁴

Sottolineo questa critica perché non è così ovvia. Anzi, ci saremmo aspettati che Caillois valorizzasse una dimensione, cui appartengono la tensione iniziatica e il segreto, il sacro appunto, in un quadro che si caratterizza poi (in Huizinga) come un'estetica delle regole e quindi tende a svalutare l'equivalenza individuata all'origine. Nel 1939 Caillois aveva pubblicato *L'homme et le sacré* e i suoi interessi di quegli anni si erano in gran parte polarizzati intorno a tale questione. Inoltre, il giocatore d'azzardo, che è certo la figura sulla quale il lavoro successivo sui giochi fa centro, ha a che fare con il sacro, e precisamente con il "sacro di trasgressione" come lo chiama Caillois, nella sua vocazione alla "perdita". Ma Caillois scorge una precisa differenza tra la dimensione religiosa con il necessario investimento che la accompagna e la dimensione ludica la quale invece rimanda solo a se stessa in una sorta di auto-investimento. Caillois non nega che molti giochi, se andiamo a vederne le origini, ci riconducano alle pratiche religiose, ma poi se ne separano e si affermano nella loro specifica gratuità di giochi. Per esempio, il gioco del pallone, che oggi è diventato un fatto sociologico di primaria importanza, presso i Maori è un rito che si collega ai miti della conquista del cielo: la posta in gioco, e cioè il pallone medesimo, rappresentava il sole. Ma poi il gioco del pallone, fino all'attuale football, si sgancia da questo teatro del mito e il pallone

cessa di rappresentare il cielo da conquistare. Il gioco diventa, ed è, un rito senza mito, anzi un rituale: qualcosa di meramente profano opposto - si direbbe - al sacro, in cui il divertimento non ha più nulla a che fare con la tensione religiosa: e anche la "trasgressione" del giocatore d'azzardo va intesa come qualcosa di puramente profano, un paradossale sacro-profano nettamente "separato" dall'esperienza religiosa. Osserviamo, in margine, che Caillois compie questo passo anche sotto la suggestione di un saggio di Emile Benveniste, *Il gioco come struttura* (1947)⁵ in cui si affermava che il gioco è il prodotto della separazione tra mito e rito; ma poi anche a Benveniste Caillois rimprovera di non avere tenuto conto del gioco d'azzardo, ed allora possiamo ipotizzare che sia proprio attraverso tale dimenticanza che Caillois intende ricostruire e rettificare il senso e il campo di un insieme di pratiche che anche lui ritiene decisive per la identificazione della società in cui viviamo.

Questa rettifica avviene soprattutto mediante un passaggio, dal singolare al plurale, dal gioco ai giochi. In altre parole, Caillois crede che si possa ricostruire il campo delle pratiche ludiche solo se riusciamo ad evitare un pregiudizio (filosofico, potremmo chiamarlo) che si presenta come una indebita *reductio ad unum*. Sta qui la discriminante principale che Caillois traccia nei confronti di Huizinga, e (aggiungo) nei confronti di tutte le filosofie del gioco (per esempio, nei confronti dei lavori di Fink). Nella ricordata recensione, Caillois scrive: "Ma un punto resta in questione: il gioco è veramente uno?"⁶ Possiamo ridurre il gioco a un'idea unitaria di gioco? Non ci mette sulla strada il fatto che l'esperienza ludica ha ricevuto ed ha, nelle diverse lingue, una sorprendente varietà di nomi i quali talora indicano caratteri, e aspetti assai diversi del gioco?

Il progetto di Caillois nasce da queste domande. Ammettiamo pure che l'esperienza ludica possa essere riconosciuta come qualcosa di comune a tutti gli uomini e a tutte le compagini socio-culturali (senza dimenticare gli animali), tuttavia a un'eventuale identificazione di tale esperienza non si arriva per via astratta (riflettendo sul concetto di gioco), ma ci si può arrivare solo allargando l'indagine ai vari tipi di gioco e ai vari modi di giocare,

insomma attraversando l'universo dei giochi giocati senza preclusioni (intanto, rimuovendo il pregiudizio nei confronti dei giochi d'azzardo), e solo in un secondo momento ipotizzando un ordine o una classificazione. Così Caillois perviene alla sua tipologia la quale - schematicamente - riconosce quattro forme del gioco: l'agon, l'alea, la mimicry e l'ilinx. Ovvero: la competizione, la sorte, la maschera e la vertigine. Rispetto a Huizinga, l'orizzonte viene decisamente allargato, e direi sfondato. Con l'aggiunta di un'indicazione epistemologica assai preziosa: per spingersi oltre su questa strada sarà comunque necessario ripartire dalla esplorazione delle pratiche ludiche alla ricerca di nuovi dati.

Una piattaforma girevole. Ma chi era Roger Caillois, questo personaggio della cultura del Novecento così rilevante nel contesto francese e così poco identificato nella nostra (nonostante le molte traduzioni)?⁷ Disponiamo in proposito di un documento d'eccezione, il discorso pronunciato da Marguerite Yourcenar nel 1981 in occasione della sua elezione all'Académie française nel posto lasciato vuoto da Caillois, che era morto nel 1978. Credo che la risposta migliore alla domanda precedente ce la possano dare alcuni stralci di questo documento per così dire "interno" e di grande suggestione letteraria.

Un fanciullo "nato vicino a Reims poco prima del 1914 a cui toccò il privilegio ormai raro di trascorrere l'infanzia in campagna", ma "nulla in quel figlio d'una terra gessosa annunciava l'amante delle pietre". Un adolescente che "incontra al liceo tre o quattro compagni fra cui René Daumal, ed il piccolo gruppo si organizza come una specie di società segreta della conoscenza". Un giovane intransigente che brucia esperienze intellettuali: "il surrealismo, la sua seconda grande esperienza, sarà anch'essa attraversata di corsa, e il sodalizio con Georges Bataille, mente acuta e geniale, ma per tanti aspetti molto lontana dalla sua, durerà ancora meno. Eppure ha lasciato un segno profondo in Caillois".⁸ Nel retrobottega di una libreria parigina, tra il 1937 e il 1939, si brucia con pari rapidità l'esperienza del Collège de sociologie: Caillois, che ne è il vero promotore, insieme a Bataille e a Michel Leiris lancia l'idea di una sociologia del

sacro proprio negli anni più cupi del fascismo. In quelle riunioni, che hanno ancora il tono della società segreta, passano Klossowski, Kojève, Wahl... Marguerite Yourcenar lo incontrerà per la prima volta nel 1943: "Eravamo entrambi esuli volontari, lui sotto la Croce del Sud, io in un'isola spesso irradiata dall' aurora boreale, e Caillois accettò di buon grado un mio lungo saggio per la rivista *Les Lettres françaises* di cui era direttore a Buenos Aires".⁹

Un uomo, infine, dal "rigore ostinato" che aborrisce ogni convenzione e che pensava che in campo letterario bisognasse tornare allo "stato ardente della lava", un poeta dunque ma insieme e soprattutto uno scienziato: Caillois, che già allora aveva scritto libri importanti come *Le mythe et l'homme* (1938) e *L'homme et la sacré* (1939), sapeva distinguere in modo netto tra l'esperienza solo letteraria del fantastico e la "vera" esperienza del fantastico, quella che si può scoprire, osservare e studiare non solo nei fenomeni laterali tra la normalità e la follia ma anche nei fenomeni "insoliti" del mondo naturale: proprio a casa di Bréton, il padre del surrealismo, aveva scoperto i fulgoridi, insetti dotati di una mostruosa protuberanza frontale, insetti "mascherati" da coccodrilli... La "poetica" di Caillois, la sua idea di "immaginazione" e di "immaginario", non ha infatti bisogno di un mondo onirico che raddoppia la realtà poiché è la descrizione della realtà stessa, osservata nella sua dimensione bizzarra e nascosta.

La lezione dei suoi maestri, Marcel Mauss e Georges Dumézil, si traduce in questa ostinazione di conoscere trasversalmente (o meglio, diagonalmente) il gioco delle analogie. Più tardi e alla fine verranno gli stupefacenti lavori sulle pietre, nella convinzione che negli archivi della geologia si può già trovare il modello di ciò che in seguito sarà un alfabeto. Ma la Yourcenar non ha dubbi: il libro su i giochi e gli uomini, sulla maschera e la vertigine, è il perno dell'intera opera. E se Dumézil non aveva saputo trovare alcun difetto in questo edificio del gioco ("come un tempio a quattro file di colonne"), la Yourcenar di suo aggiunge: "Tutte le attività ludiche esistenti e possibili sono puntualmente contemplate da quest'opera dalla bella struttura logica e geometrica. Ma qualcosa mi fa pensare che questo libro assiale è allo stesso tempo una piattaforma

girevole".¹⁰ Da questa piattaforma possono partire quelle "diagonali" che a Caillois interessano: la diagonale del sopravvento della forza e dell'intelligenza, quella della funzione spossante della maschera, gli abissi che la sorte e la vertigine permettono di costeggiare.

È bella e felice quest'immagine della piattaforma girevole perché ci serve a capire la mobilità intellettuale di Caillois ma ci dà anche un suggerimento per leggere il libro in un modo forse più vicino alle intenzioni dell'autore: il gioco non è "uno" bensì appunto qualcosa di simile a una piattaforma girevole con lati e aspetti diversi collegati da una logica circolare. E se poi certamente qui ci troviamo all'apice del lavoro di Caillois "umanista", è però anche vero che il gioco, così inteso, agisce come un volano dall'effetto decentrante. Scentra l'uomo, che infatti non risulta disporre del proprio gioco e che anzi viene assorbito nel gioco dell'alea, della mimicry e dell'ilinx. Movimento di assorbimento dell'uomo nel gioco della natura assecondando il quale Caillois procederà "dal nuotatore all'onda" (come suggerisce con un'altra felice immagine la Yourcenar) fino ai libri sulle pietre, alle *Recurrences dérobées* (1978) e soprattutto al *Fleuve Alphée* (1978).

"L'uomo che scriverà *Bellone ou la Pente de la guerre* sa bene che il gioco si confonde con la guerra; l'autore di *Meduse et Cie* [1960], sa che il piacere di ubriacarsi o di travestirsi è comune a molte specie animali [...] In *Cases d'un échiquier* [1970] il gioco degli scacchi e l'umile gioco dell'oca diventano il simbolo di qualcosa che ha in sé e oltrepassa ogni vita".¹¹ Forse è all'opera in Caillois, dall'inizio alla fine, una certa indifferenza per l'uomo: così la Yourcenar sembra concludere il suo ritratto. E vero che, studiando le affinità tra il mondo della vita e il mondo inorganico, Caillois mostra infine di essere più attratto da quest'ultimo. Ma il gioco è piuttosto un volano, un'andata e ritorno: ed è dal luogo del gioco che Caillois si fa maggiormente ascoltare. L'umile gioco dell'oca, interminabile, con i suoi arresti, le pene e i premi: in *Cases d'un échiquier*¹² il giocatore tenta di allargare le regole di un gioco al quale non ha chiesto di partecipare ma che non gli è consentito di abbandonare. Un gioco in cui siamo "imbarcati", che lo vogliamo o no; come già aveva detto Pascal.¹³

Stare al gioco. La perfetta geometria di un tempio a quattro colonnati e la piattaforma girevole: come vanno d'accordo queste due metafore? Forse possiamo leggere i giochi e gli uomini come un libro a doppio registro. La molteplicità dei giochi viene classificata, con spirito cartesiano, secondo gli assi di quattro atteggiamenti fondamentali e di due "potenze", come le chiama Caillois, che li attraversano. Il modello che Caillois dispone (e inventa) è giocato su differenze e opposizioni. Polari risultano innanzi tutto le due potenze fondamentali: ludus e paidia. Quando il gioco è ludus si manifesta come tendenza a superare gli ostacoli: nel ludus ne va della capacità fisica o dell'abilità mentale, tutto è questione di scaltrezza, calcolo, capacità combinatoria, pazienza. La potenza del ludus si applica alle gare sportive ma anche al gioco degli scacchi, ai rompicapo matematici, alla risoluzione di enigmi. Talora c'è un premio in queste sfide (che comunque sono spesso sfide individuali, solitarie), ma il piacere del ludus non sta nel godimento materiale del premio, bensì nella prova che si è data di se stessi, non tanto nel vincere - dice Caillois - ma nel modo della vittoria. Anche la potenza del ludus condivide con ogni gioco il carattere dell'"improduttività".

Il gioco non è solo prova di sé e capacità ordinata di vincere gli ostacoli, è anche paidia, ovvero turbolenza, fantasia incontrollata, improvvisazione. Qui il piacere sembra cambiar natura: si associa al "divertimento" nel senso più proprio di questa parola, come nel caso di tutte le manifestazioni che hanno a che fare con l'eccitazione, l'allegria e il riso. Ciò che dà piacere nella paidia (e già il termine ci rimanda al mondo infantile) è lo scarto, la sorpresa, la novità, ma poi anche l'eccesso e l'ebbrezza. Di conseguenza, ci avverte Caillois, se ricerchiamo quale sia il piacere del gioco, troveremo uno scenario doppio o ambivalente, abitato tanto dal ludus quanto dalla paidia, dallo scorrimento dall'uno all'altra, dal gioco dei loro effetti polari, complementari e compensatori. C'è dunque, fin da subito, un movimento non riducibile ad un vettore unico, un'instabilità non semplificabile, che sembra appartenere all'esperienza stessa del giocare.

Questa mobilità polare e instabile la ritroveremo puntualmente, proprio come un secondo registro (secondo, ma decisivo) nella

geometria dei quattro assi o caratteri o tipi del gioco che infatti Caillois prima circoscrive e poi annoda. Nell'agon la potenza del ludus è massimamente rappresentata: nei giochi agonali, qualunque sia il livello di "regola" che li organizza, è in gioco la "padronanza di sé", la capacità dell'individuo, l'affidamento nelle proprie capacità e responsabilità. Al contrario, nei giochi che possiamo raccogliere sotto il tipo alea, l'individuo è passivo, la sua soggettività quasi scompare dinnanzi al tiro dei dadi o alla pallina della roulette. Il colpo fortunato, quello che può addirittura cambiare la vita o da cui comunque ci si aspetta un repentino cambiamento, prescinde dall'impegno del giocatore: anzi, si direbbe, il piacere di questo gioco con il destino (e anche con la morte) è commisurato alla capacità del giocatore di "stare al gioco", cioè di corrispondere alla passività della sorte, di saper accettare l'alea. Se nell'ago» non conta l'entità della posta, nell'alea può sembrare che la posta sia tutto, e in certi casi la posta è davvero tutto: d'altra parte, l'alea ci rivela, meglio di ogni altro tipo di gioco, che uno degli aspetti caratterizzanti ogni esperienza ludica è di essere "in pura perdita": chi azzarda è già un perdente, ha già messo in conto la perdita, grande che sia, e da qui ricava il piacere specifico dell'azzardo.

Anche nella mimicry - il terzo asse disegnato da Caillois - è in gioco una perdita. Mimicry è un termine inglese che significa mimetismo e che si riferisce in particolare al mimetismo degli insetti: ricordiamo la maschera mostruosa degli insetti fulgoridi che aveva attratto il giovane Caillois... Perché perdita? Perché nella maschera, nel mascherarsi e poi in tutti i fenomeni della mimicry che riguardano la teatralizzazione e anche la spettacolarizzazione della nostra vita quotidiana, a cominciare dal teatro infantile in cui i bambini si raccontano storie e così giocano, il piacere specifico è quello di uscire da se stessi e di impersonare un altro, di "diventare" un altro - è il caso di dire. Come Caillois sa, a giocare ai fantasmi si diventa fantasmi: ma poi quel che Caillois sottolinea e che soprattutto gli preme è osservare che noi vogliamo diventare fantasmi e che di fatto diventiamo fantasmi almeno un poco. Il gioco della maschera è una deliberata esposizione all'alterità e dunque ai suoi effetti. La maschera arcaica è spossante e terribile,

incute paura: quell'uomo che fa la parte del dio irato nella festa o nella danza rituale, per coloro che partecipano al rito è una divinità irata e lui stesso è preda di uno stato di possessione o di trance. Poi arriverà il dio burlone e ironico ad "allentare" la tensione di questo gioco... e infine la maschera si svuoterà del potere terribile che l'inetto fulgoride testimonia con la sua grottesca mostruosità.

Tuttavia, per quanto lontane e rimosse, le istanze originarie della maschera mantengono delle sopravvivenze, e se così non fosse non capiremmo da dove viene il piacere di mascherarsi o di prendere il ruolo e le fattezze di un altro. Modesta che sia, l'esperienza resta quella del piacere di una messa a repentaglio della propria identità attraverso uno scarto, uno sbilanciamento, uno spaesamento, per quanto leggero. Se il gioco qui rivela il suo carattere di finzione, il piacere della finzione sembra allora corrispondere a un occultamento momentaneo di sé e all'effetto equivoco che si produce negli altri (ma anche in se stessi) grazie a questa "alterazione". La paura della maschera sembra scomparsa, ma non è stata completamente cancellata: infatti resta uno scarto dalla realtà normale (quello scarto per il quale qualunque gioco è in qualche misura un gioco di finzione) e tale esperienza mantiene un rapporto con il rischio.

Rischio che compare enfatizzato fino all'eccesso nell'ilinx. È il termine più strano tra quelli conati o riutilizzati da Caillois, e non per caso. Si tratta di una parola greca ma assai meno comune del termine agon: la traduciamo con vertigine, ma la traduzione letterale è "gorgo". Qui la piattaforma circolare, che possiamo prendere quale metafora della circolarità di giochi e del gioco come esperienza complessiva, prende a muoversi vorticosamente: ci inebria come quando fissiamo una trottola, o danziamo avvitandoci sempre più rapidamente su noi stessi, ci dà un senso di ebbrezza, e ci tira giù nel suo giro abissale. Fin da ragazzo - secondo la testimonianza della Yourcenar - Caillois era attratto da simili esperienze di giochi vertiginosi: in ogni caso l'ilinx è l'ombelico della sua teoria dei giochi, il punto chiave o, meglio, di fuga di tutto il suo edificio.

Un edificio, allora, il cui armonioso equilibrio è quanto meno instabile. Lo scorrere della piattaforma produce nozze e divorzi:

agon e alea, mimicry e ilinx, ma poi anche alea e ilinx... Ogni epoca storica, ci ricorda Caillois, ha la sua forma di gioco, ma nessuna forma è "pura" e il gioco delle opposizioni e delle complementarità non si riassorbe mai. I tipi che si affermano non cancellano completamente quelli che ormai sembrano abbandonati: non solo essi si mantengono in forme "degenerate" ma se poi dimenticassimo che il gioco altro non è che il movimento dell'intera piattaforma, ed ha sempre una base instabile (se non altro per l'ambivalenza tra ludus e paidia), ci impediremmo di comprendere qualunque esperienza ludica. Come Huizinga, Caillois individua un processo storico che tacita tale esperienza e tende a ridurla. Così alla società della mimicry-ilinx ha dato il cambio la civiltà dell' agon-alea, che è l'unica forma di civiltà che oggi concepiamo, regolata da un dosaggio di merito personale e di sorte: non solo le chances individuali sono accompagnate da un margine di alcatorietà, ma talora la sorte è l'ultimo criterio di equità, la garanzia di imparzialità e di uguaglianza. L'agon, osserva Caillois, è comunque l'unico aspetto del gioco cui attribuiamo un valore, tutti gli altri vengono penalizzati come disvalori. Disvalore è la possessione della maschera, disvalore l'ebbrezza della vertigine, e disvalore viene anche considerata la cecità della sorte. Ne consegue l'evoluzione culturale dell'idea di gioco nella direzione appena accennata.

Tuttavia questa "culturalizzazione", che è sotto gli occhi di un osservatore come Caillois (e a maggior titolo sotto i nostri) anche nei suoi aspetti più spettacolarizzati e involgariti, rende solo meno visibile il giro della piattaforma: è in fondo il motivo per cui viene scritto questo libro. Non tanto per classificare, quanto per far esplodere ogni volta l'idea di gioco, anche quando essa pare sopita e neutralizzata rispetto ai suoi "disvalori". Chi ha detto che un bambino che gioca non sa dell'azzardo? E vero che riusciamo a controllare il teatrino i ruoli passando agilmente da uno all'altro di essi? C'è qualcuno che si sottrae davvero all'esigenza di affidarsi a una scommessa e a tentare magari per una volta la sorte?

La risposta di Caillois è manifesta nella sua simpatia per l'ilinx. E non c'è neppure bisogno di soffermarsi sui voladores messicani (cui è dedicata un'appendice), che magari ci possono sembrare lontani.

Basterebbe considerare l'assurdità di quel gioco che fanno gli uccelli quando si lasciano cadere in picchiata per poi riprendere a volare quando già pare che si schiantino per terra. Ma poi, a veder bene, qualsiasi novità, anche la più piccola, è uno spostamento del limite e quindi ha una qualche affinità con quella prova e perdita di sé di cui è fatta l'ilinx. Ancora l'agon, ma adesso girato verso l'alea e l'ebbrezza...

Dal che consegue che l'uomo non è affatto padrone del suo gioco, dei suoi giochi. Ognuno di noi è una casella nel grande gioco dell'oca, una mossa in una partita di scacchi di cui non conosciamo mai tutte le regole. Il piacere ludico è certamente connesso al piacere specifico che ricaviamo da un gioco particolare, ma poi si collega a quel girare della grande piattaforma e alla nostra capacità di stare al gioco. Di saper accettare o abitare l'incertezza dell'isola, il rischio e lo squilibrio.

Note

1 R. Caillois, a cura di, *Jeux et sports*, Gallimard, Paris 1967. Oltre alle pagine introduttive, Caillois ha firmato direttamente i capitoli seguenti: "Nature des jeux" (pp. 1-18); "Jeux des adultes. Définitions" (pp. 150-180); "Les cartes" (pp. 950-970); "Les loteries culturelles" (pp. 1009-1020); "Les appareils à sous" (pp. 1124-1130).

2 J. Huizinga, *Homo ludens* [1939], tr. it. Einaudi, Torino 1973 (con un saggio introduttivo di U. Eco).

3 Cfr. E. Fink, *Oasi della gioia. Idee per una ontologia del gioco* [1957], tr. it. con un'introduzione di A. Masullo, Edizioni 10/17, Salerno 1986.

4 R. Caillois, *Jeu et sacré*, "Confluences", 10, 1946; ora in Caillois, *L'homme et le sacré* [1939], 3ª ediz. aumentata, Gallimard, Paris 1963, pp. 199-213.

5 Cfr. É. Benveniste, *Le jeu comme structure*, "Deucalion", 2, 1947.

6 R. Caillois, *Jeu et sacré*, cit., p. 202.

7 Oltre a *I giochi e gli uomini* sono disponibili in lingua italiana: *Babele* (*Babel*, 1948), Marietti, Casale Monferrato 1983; *L'incertezza dei sogni* (*L'incertitude qui vient des rêves*, 1956), Feltrinelli, Milano 1983; *Ponzio Pilato* (*Ponce Pilate* 1961), Einaudi, Torino 1982; *Istinti e società* [*Instincts et société*, 1964-65], Guancia, Milano 1983; *Nel cuore del fantastico* (*Au coeur du fantastique*, 1965), Feltrinelli, Milano 1984; *La scrittura delle pietre* (*L'écriture des pierres*, 1970), Marietti, Casale Monferrato 1986; *Il fiume Alfeo* (*La fleuve Alphée*, 1978), Sellerio, Palermo 1986; *Ricorrenze* (*Recurrences dérobées*, 1978), Sellerio, Palermo 1986. Sono poi tradotti gli interventi di Caillois nell'ambito del *Collège de Sociologie* (1937-1939) in *Il Collegio di Sociologia*, a cura di D. Hollier, Bollati-Boringhieri, Torino 1991.

8 M. Yourcenar, *Postfazione* [1981] a R. Caillois, *Babele*, cit., p. 283 e 284.

9 Ivi, p. 282.

10 Ivi, p. 288.

11 Ivi, p. 289.

12 Cfr. R. Caillois, *Cases d'un échiquier*, Gallimard, Paris 1970. È l'anticipazione, relativa ai saggi del periodo 1950-1965, del secondo volume di *Approdus de l'imaginaire* (che seguirà nel 1974, sempre presso Gallimard, raccogliendo gli scritti più significativi degli anni fino al 1945).

13 Il riferimento è al famoso argomento della scommessa sull'esistenza di Dio.

I GIOCHI E GLI UOMINI

INTRODUZIONE

Avvertenza: gli asterischi nel testo rinviano alle note di Giampaolo Dossena a p. 229.

Innumerevoli sono i giochi e di vario tipo: giochi di società, di destrezza, d'azzardo, giochi all'aperto, giochi di pazienza, giochi di costruzione, ecc. Nonostante la quasi infinita varietà e con costanza davvero notevole, la parola gioco richiama sempre i concetti di svago, di rischio o di destrezza. E, soprattutto, implica immancabilmente un'atmosfera di distensione o di divertimento. Il gioco riposa e diverte. Evoca un'attività non soggetta a costrizioni, ma anche priva di conseguenze per la vita reale. Si contrappone alla serietà di questa e viene perciò qualificato frivolo. Si contrappone al lavoro come il tempo perso al tempo bene impiegato. Il gioco, infatti, non produce alcunché: né beni né opere. A ogni nuova partita, giocassero pure per tutta la vita, i giocatori si ritrovano a zero e nelle stesse condizioni che all'inizio. I giochi a base di denaro, scommesse o lotterie, non fanno eccezione: non creano ricchezze, le spostano soltanto.

Questa fondamentale gratuità del gioco è appunto l'aspetto che maggiormente lo discredita.* Ed è al tempo stesso ciò che consente di abbandonarvisi con assoluta spensieratezza e lo mantiene isolato dalle attività produttive. Ognuno, fin dall'inizio, si persuade così che il gioco è soltanto divertente capriccio e futile evasione, qualunque sia l'attenzione che vi si pone, le facoltà che stimola, il rigore che viene richiesto. Lo si avverte chiaramente nella frase di Chateaubriand: "La géométrie spéculative a ses jeux, ses inutilités, comme les autres sciences."

Con queste premesse, tanto più significativo appare il fatto che storici eminenti, dopo accurate ricerche, e scrupolosi psicologi, dopo indagini ripetute e sistematiche, abbiano convenuto di fare dello spirito ludico una delle molle principali, per le società, dello sviluppo delle manifestazioni più alte della loro cultura e, per

l'individuo, della sua educazione morale e della sua evoluzione intellettuale. Il contrasto fra un'attività minore, ritenuta trascurabile, e i risultati essenziali che improvvisamente vengono iscritti a suo merito, appare così assurdo da far insinuare il dubbio che si tratti di un qualche paradosso più ingegnoso che fondato.

Prima di esaminare le tesi o le congetture dei fautori del gioco, mi sembra utile analizzare le nozioni implicite che sono insite nell'idea stessa del gioco,* così come appaiono nei diversi impieghi della parola al di fuori del suo senso proprio, quando viene usata sotto metafora. Se il gioco è realmente una molla primordiale di civiltà, i suoi significati nascosti non possono che rivelarsi altamente istruttivi.

In primo luogo, in una delle sue accezioni più correnti, e anche più vicine al senso proprio, la parola "gioco" indica non soltanto l'attività specifica cui dà il nome, ma anche la totalità delle figure, dei simboli o degli strumenti necessari a questa attività o al funzionamento di un insieme complesso. Si dice infatti "gioco di carte" per indicare l'insieme delle carte impiegate in un dato gioco; "gioco di scacchi" per designare il complesso dei pezzi indispensabile per giocare a questo gioco. L'insieme di elementi è completo e numerabile: un elemento in più o in meno, ed ecco il gioco diventare impossibile o apparire falsato, a meno che la sottrazione, o l'aggiunta, di uno o diversi elementi non sia annunciata in anticipo e non corrisponda a una precisa intenzione: com'è il caso del jolly nel mazzo di carte o del vantaggio che dà un certo pezzo nel gioco degli scacchi allo scopo di ristabilire l'equilibrio fra due giocatori di forza disuguale. Allo stesso modo, si parlerà di un gioco d'organo per indicare l'insieme delle canne e delle tastiere di un organo, o di un gioco di vele per designare il corredo completo delle varie vele di un bastimento. Questa nozione di totalità circoscritta, inizialmente completa e immutabile, concepita per funzionare senz'altro intervento esterno che l'energia che la mette in moto, costituisce certamente una preziosa innovazione in un mondo essenzialmente mobile, i cui dati sono praticamente infiniti e, d'altra parte, soggetti a un'incessante trasformazione.

La parola "gioco" indica ancora lo stile, il particolare modo di esprimersi di un interprete, attore o musicista, vale a dire i caratteri originali che distinguono dagli altri il suo modo di suonare uno strumento o di recitare una parte. Pur dovendo restare aderente al testo o alla partitura, gli resta pur sempre un certo margine di libertà per manifestare la propria personalità con inimitabili, sottilissime sfumature o variazioni.

Il termine "gioco" mette quindi insieme le idee di limite, di libertà e d'invenzione. E, per estensione, esprime una straordinaria mescolanza in cui si riconoscono congiuntamente le idee complementari di fortuna e di abilità, di risorse concesse dal caso o dalla fortuna e della più o meno viva intelligenza che le mette in opera e cerca di trarne il massimo profitto. Un'espressione come *avere buon gioco* corrisponde al primo senso, altre come *giocare prudente*, *giocare d'astuzia* si rifanno al secondo; altre ancora, come *scoprire il proprio gioco* o, al contrario, *dissimulare il proprio gioco*, si riferiscono inestricabilmente ad ambedue i sensi: vantaggio iniziale e abile impiego di una sapiente strategia.

L'idea di rischio viene subito a complicare dei dati già abbastanza ingarbugliati: la valutazione delle risorse disponibili, il calcolo delle eventualità prevedibili si accompagnano ben presto a un'altra speculazione, una sorta di scommessa che presuppone un confronto fra il rischio accettato e il risultato che ci si aspetta. Da cui, locuzioni come *mettere in gioco*, *giocare forte*, *giocarsi la carriera*, *giocarsi la vita*, o anche la constatazione che *il gioco non vale la candela*, cioè che tutto il profitto che ci si può aspettare dalla perdita resta sempre inferiore al costo della luce che la illumina.

Il gioco appare, di nuovo, come una nozione straordinariamente complessa che mette insieme un dato di fatto, una "mano" favorevole o infelice, in cui il caso è sovrano e che il giocatore eredita in base ai capricci della sorte senza poterci far niente, un'attitudine a trarre il miglior partito da queste risorse così discontinue, che un calcolo sagace fa fruttare e la negligenza dissipa, e infine una scelta fra la prudenza e l'audacia che introduce un'ultima coordinata: la misura in cui il giocatore è disposto a puntare su ciò che gli sfugge piuttosto che su ciò che controlla.

Ogni gioco è un sistema di regole.* Esse definiscono ciò che è o non è gioco, vale a dire il lecito e il vietato. Queste convenzioni sono al tempo stesso arbitrarie, imperative e senza appello. Non possono essere violate con alcun pretesto, pena l'interruzione e la fine immediata del gioco. Nient'altro, infatti, sostiene la regola se non il desiderio di giocare, vale a dire la volontà di rispettarla. Bisogna giocare secondo le regole o non giocare affatto. Ora, stare al gioco è un'espressione che si impiega in moltissimi altri casi al di fuori del gioco, e anzi soprattutto al di fuori di esso, in un'infinità di azioni e rapporti che si cerca di regolare in base a delle condizioni implicite molto simili a quelle del gioco. E tanto più conviene sottomettersi dal momento che nessuna sanzione ufficiale punirà il partner sleale. Semplicemente, cessando di stare al gioco, egli avrà reinstaurato lo stato di natura e permesso nuovamente ogni imposizione, astuzia o reazione proibita, che le convenzioni avevano proprio lo scopo di bandire di comune accordo. Quello che si chiama gioco appare in questo caso come un insieme di restrizioni volontarie, accettate di buon grado e che instaurano un ordine stabile, a volte una tacita legislazione, in un universo senza leggi.

La parola "gioco" evoca, infine, un'idea di libertà, di facilità di movimento, una libertà opportuna ma non eccessiva, quando si parla di gioco di un meccanismo, di un ingranaggio,* o quando si dice che una nave ha un certo gioco rispetto l'àncora, alludendo al movimento consentito dallo spazio fra la nave e l'àncora. Questo spazio rende possibile un'indispensabile mobilità. È il gioco che sussiste fra i diversi elementi a rendere possibile il funzionamento di un meccanismo. D'altra parte, questo gioco non dev'essere eccessivo, perché in questo caso la macchina sarebbe come impazzita, andrebbe a ruota libera. Questo spazio, accuratamente calcolato, impedisce dunque che la macchina si blocchi o si guasti, perda il suo ritmo. Gioco significa dunque la libertà all'interno del rigore stesso, affinché questo acquisisca o conservi la sua efficacia. D'altronde, l'intero meccanismo può essere considerato come una sorta di gioco in un senso che il dizionario precisa nel modo seguente: "azione regolare e combinata delle diverse parti di una macchina". Una macchina, infatti, è un puzzle di elementi concepiti

per corrispondere gli uni agli altri e funzionare di concerto. Ma all'interno di questo gioco, essenzialmente di precisione, interviene, a dargli vita, un gioco d'altra specie. Il primo è rigido assemblaggio e perfetta orologeria, il secondo elasticità e margine di movimento.

Si tratta di significati estremamente vari e fecondi che indicano come, non già il gioco in sé, ma le disposizioni psicologiche che esso traduce e sviluppa possono effettivamente costituire degli importanti elementi di civiltà. Nell'insieme, questi diversi significati implicano nozioni di totalità, di regola e di libertà. Uno di essi associa la presenza di limiti e la facoltà di inventare all'interno di questi limiti. Un altro distingue fra le risorse avute in dono dalla sorte e l'arte di riportare la vittoria col solo ausilio delle risorse personali, inalienabili, che dipendono unicamente dallo zelo e dall'ostinazione. Un terzo, oppone il calcolo al rischio. Un altro ancora invita a concepire delle leggi imperative e al tempo stesso senz'altra sanzione che la loro stessa distruzione, o indica che conviene ritagliarsi qualche spazio o disponibilità all'interno dell'economia più rigorosa.

Vi sono casi in cui i limiti si attenuano, la regola sfuma, altri, al contrario, in cui la libertà e l'invenzione sono sul punto di sparire. Ma gioco significa che i due poli sussistono e che fra l'uno e l'altro è mantenuto un certo rapporto. Esso propone e propaga delle strutture astratte, delle immagini di spazi chiusi ed esclusivi, in cui possono esercitarsi ideali convergenze. Strutture e convergenze che costituiscono altrettanti modelli per le istituzioni e i comportamenti. Naturalmente, esse non sono direttamente applicabili alla realtà sempre confusa e ambigua, complicata e multiforme. Interessi e passioni non vi si lasciano dominare facilmente. Violenza e tradimenti sono moneta corrente. Tuttavia, i modelli offerti dai giochi costituiscono altrettante anticipazioni di quell'universo regolato che è opportuno sostituire all'anarchia naturale.

Ridotta all'essenziale, questa è l'argomentazione di un Huizinga, quando fa derivare dallo spirito ludico la maggior parte delle

istituzioni che regolano le società o delle discipline che concorrono alla loro fama immortale. Il diritto rientra incontestabilmente in questa categoria: il codice enuncia la regola del gioco sociale, la giurisprudenza la estende ai casi controversi, la procedura definisce la successione e la regolarità delle mosse. E vengono prese delle precauzioni affinché tutto si svolga con la chiarezza, la precisione, l'onestà e l'imparzialità di un gioco. I dibattimenti vengono svolti e la sentenza emessa in un'aula di tribunale, in base a un rituale fisso, e indubbiamente ricordano rispettivamente l'aspetto consacrato al gioco (recinto, pista o arena, scacchiera), la rigida separazione che deve tagliarlo fuori dallo spazio circostante per tutta la durata della partita o dell'udienza, e infine il carattere inflessibile ed essenzialmente formale della regolamentazione in vigore.

Anche in politica, tranne quando si ricorre alla forza (e allora non si sta più al gioco), esiste una regola dell'alternanza che porta successivamente al potere, e nelle stesse condizioni, partiti opposti. Il gruppo che governa — e sta correttamente al gioco, conformandosi cioè alle disposizioni stabilite e senza abusare dei vantaggi che gli dà l'usufrutto momentaneo del potere — esercita il potere senza approfittarne per mettere fuori gioco l'avversario o togliergli ogni probabilità di succedergli legalmente. Senza di che, si darebbe via libera alla cospirazione e alla sommossa. Tutto degenererebbe allora in una brutale prova di forza cieca e sorda al richiamo moderato di fragili convenzioni: quelle che avevano come conseguenza di estendere alla lotta politica le leggi chiare, distaccate e incontrovertibili delle rivalità controllate.

Nel campo estetico le cose non vanno diversamente. In pittura, le leggi della prospettiva sono in gran parte delle convenzioni. Esse generano delle abitudini che, alla fine, le fanno apparire naturali. Le leggi dell'armonia, per la musica, quelle della prosodia e della metrica per l'arte dei versi, ogni altra regola, unità o canone per la scultura, la coreografia o il teatro, costituiscono parimenti altrettante legislazioni, più o meno esplicite e dettagliate, che guidano e al tempo stesso limitano il creatore. Sono le regole del suo gioco. D'altra parte, esse danno luogo a uno stile comune e riconoscibile in cui si riconciliano e si compensano la disparità del gusto, la prova

della difficoltà tecnica e i capricci del genio. Queste regole hanno qualche cosa di arbitrario e il primo venuto, se le trova assurde o soffocanti, è libero di rifiutarle e dipingere senza prospettiva, scrivere senza rima né cadenza, comporre suoni al di fuori della regolamentare armonia. Così facendo, egli non sta più al gioco e contribuisce a distruggerlo perché, proprio come per il gioco, queste regole esistono solo per il rispetto che si porta loro. Negarle, tuttavia, è al tempo stesso abbozzare i criteri futuri di una nuova perfezione, di un altro gioco il cui codice, ancora vago, diventerà a sua volta tirannico, imbrigherà ogni audacia e metterà nuovamente al bando la fantasia sacrilega. Ogni rottura che infrange un divieto codificato prefigura già un altro sistema, non meno rigido né meno gratuito.

Neppure la guerra * è il campo della violenza pura, ma tende a essere quello della violenza regolata. Le convenzioni limitano le ostilità nel tempo e nello spazio. Queste iniziano con una dichiarazione che puntualizza solennemente il giorno e l'ora in cui il nuovo stato di cose entra in vigore. E termina con la firma di un armistizio o di una resa che ne puntualizza allo stesso modo la fine. Altre restrizioni escludono dalle operazioni belliche le popolazioni civili, le città aperte, tentano di proibire l'impiego di determinate armi, garantiscono il trattamento dei feriti e dei prigionieri. All'epoca delle guerre cosiddette cortesi, perfino la strategia è convenzionale. Marce e contromarce vengono decise e si articolano come tante combinazioni di scacchi e può anche capitare che dei teorici ritengano il combattimento addirittura inutile ai fini della vittoria. Guerre di questo tipo sono quindi molto simili a una sorta di gioco: omicida, sterminatore, ma che obbedisce a determinate regole.

Attraverso questi pochi esempi, si coglie come un'impronta, un'influenza del principio del gioco, o per lo meno una convergenza con i suoi particolari intenti. Vi si può leggere il progredire stesso della civiltà nella misura in cui questa consiste nel passaggio da un universo caotico a un universo regolato che poggia su un sistema

coerente ed equilibrato ora di diritti e di doveri, ora di privilegi e di responsabilità. Il gioco ispira o conferma questa bilancia. Esso offre continuamente l'immagine di uno spazio puro, autonomo, in cui la regola, volontariamente rispettata da tutti, non favorisce né lede alcuno. Costituisce un'isola di chiarezza e perfezione, per quanto indubbiamente infinitesimale e precaria, revocabile e che si autosopprime. Ma questa durata effimera e questa limitata estensione, che lasciano al di fuori le cose importanti, hanno pur sempre valore di modello.

I giochi agonistici, di competizione, fanno capo agli sport, i giochi d'imitazione, di travestimento, prefigurano il teatro. I giochi d'azzardo e combinatori sono stati all'origine di innumerevoli sviluppi nel campo della matematica, dal calcolo delle probabilità allo studio degli spazi topologici. Lo si vede chiaramente: il panorama della fertilità culturale dei giochi non cessa d'essere impressionante. E il loro contributo a livello dell'individuo non è da meno. Gli psicologi riconoscono al gioco un ruolo capitale nel processo dell'autoaffermazione nel bambino e nella formazione del suo carattere. Giochi di muscoli, di destrezza, di calcolo, sono esercizio e allenamento. Rendono il corpo più vigoroso, più agile, più resistente, la vista più acuta, il tatto più sapiente, lo spirito più metodico o più sagace. Ogni gioco potenzia, affina, qualche facoltà fisica o intellettuale. Attraverso il divertimento e la perseveranza, rende facile ciò che all'inizio appariva difficile o stressante.

Contrariamente a quanto si sostiene spesso, il gioco non è un apprendistato del lavoro. Esso non anticipa che in apparenza le attività dell'adulto. Il ragazzino che gioca col cavalluccio o col trenino non si prepara affatto a diventare cavaliere o macchinista, né si prepara a fare la cuoca la bambina che ammannisce in ipotetici piatti alimenti fittizi insaporiti da finti odori. Il gioco non prepara a un mestiere preciso, esso allena in generale alla vita aumentando ogni capacità di superare gli ostacoli o di far fronte alle difficoltà. È assurdo, e non serve a niente nella vita reale, lanciare il più lontano possibile un martello o un disco di metallo, o riprendere e rilanciare continuamente una palla con una racchetta. Ma è utilissimo avere, dei muscoli possenti e dei riflessi pronti.

Il gioco presuppone, ovviamente, la volontà di vincere, utilizzando nel migliore dei modi certe risorse e vietandosi di far ricorso ai colpi proibiti. Ma esige qualcosa di più: bisogna superare in lealtà l'avversario, fidarsi di lui per principio e combatterlo senza animosità. Bisogna anche accettare in anticipo lo scacco eventuale, la sfortuna o la fatalità, rassegnarsi alla sconfitta senza rabbia né disperazione. Chi si adira o si lamenta si discredita. Infatti, laddove ogni nuova partita appare come un inizio assoluto, niente è perduto e il giocatore, invece di recriminare o abbattersi, ha modo di raddoppiare i propri sforzi.

Il gioco invita, abitua ad attenersi a questa lezione di padronanza di sé e a estenderne la pratica all'insieme dei rapporti e delle vicissitudini umane dove la concorrenza non è più disinteressata, né la fatalità circoscritta. Un tale distacco nei confronti dei risultati dell'azione, anche se resta apparente e sempre da verificare, non è virtù da poco. Certo, questa padronanza è molto più facile nel gioco, dove in qualche modo è di rigore e dove sembra che l'amor proprio si sia impegnato in partenza a rispettarne gli obblighi. Tuttavia, il gioco mette in moto i diversi vantaggi che ciascuno può aver ricevuto dalla sorte, mobilita il suo miglior impegno, la fortuna cieca e inesorabile, l'audacia del rischio e la prudenza del calcolo, la capacità di mettere insieme queste diverse specie di gioco, che è a sua volta gioco e gioco più alto, di più vasta complessità, nel senso che è arte di unire proficuamente forze non facilmente componibili. In un certo senso, niente quanto il gioco esige attenzione, intelligenza, resistenza nervosa. È provato che esso porta la persona a uno stato per così dire d'incandescenza, che la lascia senza forza e senza energie, passato il momento culminante, l'acme dell'impresa, raggiunto come per miracolo nell'exploit o nella resistenza. Anche qui, il distacco è degno di lode. Come il fatto di accettare di perdere tutto sorridendo su un tratto di dadi o una carta voltata dal mazziere.

Inoltre, bisogna considerare i giochi di vertigine e il brivido di voluttà che assale il giocatore al fatale rien-ne-va-plus. Questo annuncio pone fine al potere discrezionale del suo libero arbitrio e rende inappellabile un verdetto che stava solo a lui di evitare non

giocando. Alcuni attribuiscono forse paradossalmente un valore moralmente formativo a questo profondo smarrimento deliberatamente accettato. Provare piacere di fronte al panico, esporvisi spontaneamente per tentare di non soccombervi, avere davanti agli occhi l'immagine della rovina, saperla inevitabile e non riservarsi altra via d'uscita se non la possibilità di affettare indifferenza, è, come dice Platone per un'altra scommessa, un rischio affascinante e che vai la pena di esser corso.

Ignazio di Loyola sosteneva che bisognasse agire contando solo su se stessi, come se Dio non esistesse, ma ricordando costantemente che tutto dipendeva dalla sua volontà. Il gioco non è una scuola meno severa. Esso impone al giocatore di non trascurare alcunché per la vittoria, pur mantenendo le debite distanze nei suoi confronti. Ciò che si vince può essere perduto, è anzi destinato a essere perduto. Il modo di vincere è più importante della vittoria stessa e, in ogni caso, più importante della posta in gioco. Accettare l'insuccesso come un semplice contrattempo, la vittoria senza ebbrezza né vanità; questo distacco, quest'ultima riserva nei confronti della propria azione, è la legge del gioco. Considerare la realtà come gioco, dare maggior spazio a questo atteggiamento nobile e magnanimo che allontana, mortifica l'avarizia, l'avidità e l'odio, è far opera di civiltà.

Questo perorare in difesa del gioco esige una palinodia che ne metta brevemente in luce debolezze e pericoli. Il gioco è attività di lusso e presuppone del tempo libero. Chi ha fame non gioca. In secondo luogo, dal momento che non vi si è costretti e che esso è tenuto in vita unicamente dal piacere che vi si prova, il gioco resta alla mercé della noia, della sazietà o di un semplice cambiamento d'umore. D'altra parte, esso è condannato a non costruire né produrre alcunché, perché è insito nella sua natura annullare i propri risultati, a differenza del lavoro e della scienza che capitalizzano i loro e, più o meno, trasformano il mondo. Esso sviluppa inoltre, a scapito del contenuto, un rispetto superstizioso della forma che può diventare maniacale non appena ci si metta di mezzo il gusto dell'etichetta, del punto d'onore o della casistica, i giochetti della burocrazia o della procedura. Il gioco, infine, sceglie

le sue difficoltà, le isola dal loro contesto e per così dire le irrealizza. Il fatto che esse siano o no risolte non ha altra conseguenza che una soddisfazione o una delusione ugualmente ideali. Questa dimensione di facilità, di benignità, se ci si fa l'abitudine, inganna sull'asprezza di quelle che sono invece le prove reali. Abituata a non considerare che dei dati scarnificati e tronchi fra i quali la scelta è necessariamente astratta. Riassumendo, il gioco poggia sicuramente sul piacere di vincere l'ostacolo, ma un ostacolo arbitrario, quasi fittizio, istituito alla misura del giocatore e da lui accettato. La realtà non ha di queste delicatezze.

In questo risiede il difetto principale del gioco. Ma fa parte della sua natura e, senza questa caratteristica, il gioco sarebbe parimenti sprovvisto della sua fertilità.

PARTE PRIMA

1.

DEFINIZIONE DEL GIOCO

Nel 1933, il rettore dell'Università di Leida, J. Huizinga, scelse come tema della sua prolusione: I limiti del gioco e del serio nella cultura. E ne riprese e sviluppò le tesi in un lavoro di grandissima portata e originalità pubblicato nel 1938, *Homo ludens*. Quest'opera, discutibile in molte delle sue affermazioni, è tuttavia tale da aprire vie estremamente feconde alla ricerca e alla riflessione. Si deve a ogni modo ascrivere a merito imperituro di J. Huizinga l'aver magistralmente analizzato molti caratteri fondamentali del gioco e dimostrato l'importanza del suo ruolo nello sviluppo stesso della civiltà. Da una parte, egli intendeva fornire una definizione esatta della natura specifica del gioco; dall'altra, si sforzava di mettere in luce quella parte del gioco che è insita o anima le manifestazioni essenziali di ogni cultura: le arti come la filosofia, la poesia come le istituzioni giuridiche e perfino certi aspetti della guerra cavalleresca (tornei medievali).

Huizinga ha svolto molto brillantemente questa tesi, ma, se è vero che egli scopre il gioco dove prima di lui non si era saputo riconoscerlo, è anche vero che egli trascura deliberatamente, come ovvia, la descrizione e la classificazione dei giochi stessi, come se corrispondessero tutti agli stessi bisogni ed esprimessero indifferentemente lo stesso atteggiamento psicologico. La sua opera non è uno studio dei giochi, ma una ricerca sulla fecondità dello spirito ludico che presiede a una determinata specie di giochi: i giochi di competizione regolata. L'esame delle formule di partenza di cui si serve Huizinga per circoscrivere il campo delle sue analisi aiuta a comprendere le strane lacune di un'inchiesta d'altronde notevole

sotto tutti i profili. Huizinga definisce il gioco nel modo seguente:

Considerato per la forma si può dunque, riassumendo, chiamare il gioco un'azione libera, conscia di non essere presa "sul serio" e situata al di fuori della vita consueta, che nondimeno può impossessarsi totalmente del giocatore; azione a cui in sé non è congiunto un interesse materiale, da cui non proviene vantaggio, che si compie entro un tempo e uno spazio definiti di proposito, che si svolge con ordine secondo date regole, e suscita rapporti sociali che facilmente si circondano di mistero o accentuano mediante travestimento la loro diversità dal mondo solito.¹

Una simile definizione, dove pure ogni parola è preziosa e profondamente significativa, è al tempo stesso troppo ampia e troppo circoscritta. È senz'altro meritorio e fecondo l'aver colto l'affinità che esiste fra il gioco e l'arcano o il mistero, ma questa connivenza non può tuttavia rientrare in una definizione del gioco che è quasi sempre spettacolare, se non addirittura ostentativo. Senza dubbio, il segreto, il mistero, il travestimento insomma, si prestano a un'attività ludica, ma è opportuno aggiungere subito che questa attività si esercita necessariamente a detrimento del segreto e del mistero. Lo espone, lo rende pubblico e, in qualche modo, lo consuma. Tende, in una parola, ad alienarlo dalla sua stessa natura. Al contrario, quando il mistero, la maschera, il travestimento adempiono a una funzione sacramentale, si può essere certi che non c'è gioco, ma istituzione. Tutto ciò che è mistero o simulacro per natura, è vicino al gioco: ma bisogna che la parte della fantasia e del divertimento prevalga, vale a dire che il mistero non sia visto con riverente soggezione e il simulacro non sia origine o segno di metamorfosi e di possessione.

In secondo luogo, la parte della definizione di Huizinga che presenta il gioco come un'azione avulsa da ogni interesse materiale, esclude semplicemente tutte le scommesse e i giochi d'azzardo, vale a dire, ad esempio, bische, Casinò, corse e lotterie che, bene o male, occupano realmente una parte importante nell'economia e nella vita quotidiana dei vari popoli, sotto forme, è vero, estremamente variabili, ma in cui la costanza del rapporto rischio-profitto è tanto più impressionante. I giochi d'azzardo, che sono anche giochi di

denaro, non trovano praticamente posto nell'opera di Huizinga. Un simile partito preso non è privo di conseguenze.

Ma non è neppure inesplicabile. Indubbiamente, è molto più difficile stabilire la fecondità culturale dei giochi d'azzardo di quella dei giochi agonistici. Tuttavia, l'influenza dei giochi d'azzardo non è meno importante, anche se la si ritiene malefica. Inoltre, non prendere in considerazione i giochi d'azzardo porta a dare del gioco una definizione in base alla quale si afferma, o si sottintende, che il gioco non comporta alcun interesse di ordine economico. Ora, bisogna distinguere. In alcune delle sue manifestazioni, il gioco è invece estremamente lucrativo o rovinoso e destinato ad esserlo. Ciò non toglie che questa caratteristica si accompagni con il fatto che il gioco, anche nella sua forma di gioco a fine di lucro, rimanga rigorosamente improduttivo. La somma delle vincite, nel migliore dei casi, non può che essere uguale alla somma delle perdite degli altri giocatori. Quasi sempre, anzi, le è inferiore, a causa delle spese generali, delle tasse, o dei proventi del gestore, il solo che non giochi o il cui gioco sia salvaguardato dai rischi del caso dalla legge dei grandi numeri, vale a dire il solo che non possa divertirsi al gioco. C'è spostamento di proprietà, ma non produzione di beni. Per di più, questo spostamento non riguarda che i soli giocatori e solo nella misura in cui essi accettano, per effetto di una libera decisione rinnovata a ogni partita, l'eventualità di un simile trasferimento. Il fatto che il gioco non crei alcuna ricchezza, alcun prodotto, è infatti una delle sue caratteristiche peculiari. In questo, esso si differenzia dal lavoro o dall'arte. Alla fine della partita, tutto può e deve ripartire dallo stesso punto, senza che niente di nuovo abbia avuto origine: né nuovi prodotti, né oggetti, né capolavori, né nuovo capitale. Il gioco è occasione di puro dispendio: di tempo, di energie, d'intelligenza, di abilità e a volte di denaro, per l'acquisto degli accessori del gioco o per pagare eventualmente l'affitto del locale. Quanto ai professionisti, pugili, ciclisti, fantini o attori che si guadagnano la vita sul ring, la pista, l'ippodromo o le scene, e che devono pensare al premio, alla paga o al cachet, è chiaro che, in queste attività, non si sentiranno dei giocatori. Quando vogliono giocare, giocano a qualche altro gioco.

D'altra parte, non c'è dubbio che il gioco debba essere definito come un'attività libera e volontaria, fonte di gioia e divertimento. Un gioco cui si fosse costretti a partecipare cesserebbe subito d'essere un gioco: diventerebbe una costrizione, una corvée di cui non si vedrebbe l'ora di liberarsi. Obbligatorio o semplicemente consigliato, perderebbe una delle sue caratteristiche fondamentali: il fatto che il giocatore vi si dedichi spontaneamente, e unicamente per il proprio piacere, avendo ogni volta la piena libertà di preferirgli il riposo, il silenzio, il raccoglimento, la solitudine oziosa o un'attività produttiva. Di qui, la definizione del gioco proposta da Valéry: il gioco è là dove "l'ennui peut délier ce que l'entraîn avait lié"². Esso esiste solo là dove i giocatori hanno voglia di giocare e giocano, sia pure al gioco più impegnativo e stressante, con l'intenzione di divertirsi e dimenticare le proprie preoccupazioni, vale a dire per evadere dalla vita di ogni giorno. Bisogna inoltre, e soprattutto, che essi abbiano la libertà di andarsene quando vogliono, dicendo: "Non gioco più."

Infatti, il gioco è essenzialmente un'occupazione separata, scrupolosamente isolata dal resto dell'esistenza, e svolta in generale entro precisi limiti di tempo e di luogo. C'è uno spazio del gioco: a seconda dei casi, gli scomparti disegnati in terra per il gioco del mondo, la scacchiera per gli scacchi e la dama, lo stadio, la pista, il recinto, il ring, il palcoscenico, l'arena, ecc. Niente di quanto avviene all'esterno di questa frontiera ideale è da prendere in considerazione. Uscire dall'area stabilita per errore, per caso o per necessità, mandare la palla al di là del campo, a volte squalifica il giocatore, a volte comporta una penalità.

Bisogna ricominciare il gioco entro i confini pattuiti. Lo stesso dicasi per il tempo: la partita inizia e si conclude al segnale convenuto. Spesso, la sua durata viene stabilita in anticipo. Abbandonarla o interromperla senza una ragione di forza maggiore (gridando "ammorti", ad esempio, nei giochi infantili) è senz'altro disonorevole. Se è il caso, la si prolunga, previo accordo dei contendenti o decisione dell'arbitro. In tutti i casi, lo spazio del gioco è un universo precostituito chiuso, protetto: uno spazio puro.

Le leggi ingarbugliate e confuse della vita ordinaria vengono sostituite, all'interno di questo spazio circoscritto e per il tempo stabilito, da regole precise, arbitrarie, irrevocabili, che bisogna accettare come tali e che presiedono al corretto svolgimento della partita. Chi bara, anche se le infrange, finge almeno di rispettarle. Non le discute: abusa della lealtà degli altri giocatori. Sotto questo punto di vista, hanno ragione quegli autori che hanno osservato come la disonestà del baro non distrugga il gioco. Chi lo fa saltare è il negatore che denuncia l'assurdità delle regole, la loro natura puramente convenzionale, e che rifiuta di giocare perché il gioco non ha alcun senso. Argomenti irrefutabili. Il gioco non ha altro senso che in se stesso. Del resto, è proprio per questo che le sue regole sono imperative e assolute: al di là di ogni discussione. Non c'è alcuna ragione perché esse siano come sono piuttosto che in un altro modo. Chi non le ammette con questa peculiarità deve necessariamente giudicarle pura stravaganza.

Si gioca solo se si vuole, quando si vuole, per il tempo che si vuole. In questo senso, il gioco è un'attività libera. Esso è, inoltre, un'attività incerta. Il dubbio sulla sua conclusione deve sussistere fino alla fine. Quando, in una partita a carte,* l'esito non è più dubbio, non si gioca più, i giocatori buttano giù le carte. Alla lotteria, alla roulette, si punta su un numero che può uscire o meno. In una competizione sportiva, le forze dei campioni devono essere bilanciate, affinché ciascuno di essi possa mantenere fino all'ultimo le sue possibilità di vittoria. Per definizione, ogni gioco di destrezza comporta, per il giocatore, il rischio di mancare il colpo, una minaccia di fiasco senza la quale il gioco non sarebbe più divertente. Infatti, colui che, troppo allenato o troppo bravo, vince infallibilmente e senza alcun sforzo, non diverte più.

Uno svolgimento noto in anticipo, senza possibilità di errore o di sorpresa, che porti manifestamente a un risultato ineluttabile, è incompatibile con la natura del gioco. Occorre invece un costante e imprevedibile rinnovamento della situazione, come avviene nella scherma o nel gioco del calcio a ogni mossa e a ogni risposta, nel tennis a ogni rinvio di palla, o negli scacchi ogni volta che uno degli

avversari muove un pezzo. Il gioco consiste nella necessità di trovare, d'inventare immediatamente una risposta che è libera nei limiti delle regole. Questa libertà del giocatore, questo margine accordato alla sua azione è essenziale al gioco e spiega in parte il piacere che esso suscita. Ed è sempre questa libertà che spiega certi impieghi particolarmente interessanti e significativi della parola "gioco" quali si osservano, ad esempio, in espressioni come il gioco scenico di un artista o il gioco di un ingranaggio, per indicare nel primo caso lo stile personale di un interprete e nel secondo il non totale combaciamento di determinati pezzi in un meccanismo.

Molti giochi non comportano regole. Non ce ne sono, ad esempio — per lo meno di rigide — per giocare con le bambole, per giocare alla guerra, a guardie e ladri, o a fare il treno, l'aereo, il cavallo, e tutti quei giochi che presuppongono in genere una libera improvvisazione e la cui attrattiva principale deriva dal piacere di recitare una parte, di comportarsi come se si fosse qualcuno o addirittura qualche cosa d'altro, una macchina per esempio. Nonostante il carattere paradossale dell'affermazione, dirò che in questo caso la finzione, il sentimento del come se sostituisce la regola e assolve esattamente la stessa funzione. Con il suo stesso porsi, la regola crea una finzione. Colui che gioca a scacchi, a bandiera, a polo, a baccharà, per il fatto stesso di ottemperare alle rispettive regole di quei giochi, si trova ad essere separato dalla vita normale, la quale non conosce alcuna attività che quei giochi si sforzerebbero di riprodurre fedelmente. Per questo, si gioca sul serio a scacchi, a bandiera, a polo, a baccharà. Per davvero, non come se. Al contrario, ogni volta che il gioco consiste nell'imitare la vita, da una parte il giocatore non può evidentemente inventare e seguire delle regole che la realtà non contempla, dall'altra il gioco si accompagna alla consapevolezza che il comportamento tenuto è illusione, apparenza, semplice mimica. Questa consapevolezza della fondamentale irrealtà del comportamento adottato separa dalla vita normale, tiene luogo della legislazione arbitraria che definisce altri giochi. L'equivalenza è così precisa che a interrompere il gioco non è solo colui che denuncia l'assurdità delle regole, ma anche colui che

spezza l'incantesimo, che rifiuta improvvisamente di aderire all'illusione proposta, che ricorda al ragazzino che non è un vero detective, un vero pirata, un vero cavallo, un vero sottomarino, o alla bambina che non sta cullando un vero neonato o che non sta servendo un vero pasto a delle vere signore nel suo piccolo servizio in miniatura.

I giochi, dunque, non sono regolati e fittizi. Sono piuttosto o regolati o fittizi. Tanto che, se un gioco regolato appare in determinate circostanze come un'attività seria e al di fuori dalla portata di chi ne ignora le regole, se cioè gli appare come facente parte della vita normale, questo gioco può immediatamente fornire al profano sconcertato e curioso lo schema di un divertente simulacro. Si riesce facilmente a capire che dei bambini, allo scopo di imitare gli adulti, si divertano a maneggiare in qualche modo dei pezzi, veri o immaginari, su di una inesistente scacchiera, e provino una gran soddisfazione nel giocare a "giocare agli scacchi".

Questa disamina, volta a precisare la natura dei giochi, il loro maggiore denominatore comune, ha al tempo stesso il vantaggio di sottolineare la loro diversità e allargare sensibilmente l'universo abitualmente esplorato quando li si studia. In particolare, queste osservazioni tendono ad annettere a questo universo due nuove branche: quella delle scommesse e dei giochi d'azzardo, quella della mimica e dell'interpretazione. Tuttavia, ci sono molti altri giochi che non rientrano in queste classificazioni e ai quali le precedenti osservazioni non calzano proprio a pennello: tali sono, ad esempio, l'aquilone e la trottola, * i puzzle,* i solitari con le carte * e i cruciverba, la giostra, l'altalena e certe attrazioni dei luna-park. Bisognerà tornarci sopra. Per il momento, l'analisi precedente ci consente già di definire essenzialmente il gioco come un'attività:

1. *libera*: a cui il giocatore non può essere obbligato senza che il gioco perda subito la sua natura di divertimento attraente e gioioso;

2. *separata*: circoscritta entro precisi limiti di tempo e di spazio fissati in anticipo;
3. *incerta*: il cui svolgimento non può essere determinato né il risultato acquisito preliminarmente, una certa libertà nella necessità d'inventare essendo obbligatoriamente lasciata all'iniziativa del giocatore;
4. *improduttiva*: che non crea, cioè, né beni, né ricchezza, né alcun altro elemento nuovo; e, salvo uno spostamento di proprietà all'interno della cerchia dei giocatori, tale da riportare a una situazione identica a quella dell'inizio della partita;
5. *regolata*: sottoposta a convenzioni che sospendono le leggi ordinarie e instaurano momentaneamente una legislazione nuova che è la sola a contare.
6. *fittizia*: accompagnata dalla consapevolezza specifica di una diversa realtà o di una totale irrealtà nei confronti della vita normale.

Queste diverse qualità sono puramente formali. Non anticipano un giudizio sul contenuto dei giochi. Tuttavia, il fatto che le ultime due — la finzione e la regola — siano apparse tali da escludersi quasi l'una con l'altra, dimostra che l'intima natura dei dati che esse cercano di definire implica, e forse esige, che questi dati siano a loro volta oggetto di una suddivisione che si sforzi, a questo punto, di tener conto, non già dei caratteri che li contrappongono nel loro insieme al resto della realtà, ma di quelli che li raggruppano in base a un'originalità veramente irriducibile.

Note

1 Homo ludens, Torino, Einaudi, 1973, p. 34. A p. 55, si trova un'altra definizione, meno dettagliata ma anche meno limitativa: "... gioco è un'azione, o un'occupazione volontaria, compiuta entro certi limiti definiti di tempo e di spazio, secondo una regola volontariamente assunta, e che tuttavia impegna in maniera assoluta, che ha un fine in se stessa; accompagnata da un senso di tensione e di gioia, e dalla coscienza di 'essere diversi' dalla 'vita ordinaria'."

2 Paul Valéry, *Tel quel*, li, Parigi, 1943, p. 21.

2.

CLASSIFICAZIONE DEI GIOCHI

Il grandissimo numero e l'infinita varietà dei giochi fa inizialmente disperare di trovare un principio di classificazione che consenta di suddividerli tutti in un numero limitato di categorie ben definite. Inoltre, essi presentano aspetti così diversi che i punti di vista autorizzati sono molti. Il vocabolario corrente dimostra sufficientemente il grado generale di esitazione e incertezza: esso impiega, infatti, molte classificazioni concorrenti. Non ha senso contrapporre i giochi di carte ai giochi di destrezza, né i giochi di società ai giochi olimpici. In un caso, infatti, si sceglie come criterio di suddivisione lo strumento del gioco; in un altro, la qualità principale che esso esige; in un terzo, il numero dei giocatori e l'atmosfera della partita; nell'ultimo, infine, il luogo in cui il cimento viene disputato. Inoltre, e questo viene a complicare tutto, si può giocare a uno stesso gioco da soli o in molti. Un determinato gioco può mobilitare diverse qualità insieme o non richiederne alcuna.

In uno stesso luogo, si può giocare a giochi molto diversi: i cavalli di legno delle giostre e il diavolo sono tutti e due giochi all'aperto: ma il bambino che si diverte passivamente abbandonandosi al moto rotatorio della giostra non si trova nello stesso stato d'animo di quello che si dà daffare per ricevere bene il suo rocchetto sulla cordicella. D'altra parte, molti giochi si giocano senza alcuno strumento o accessorio, e uno stesso accessorio può assolvere funzioni diverse a seconda del gioco preso in considerazione. Le biglie sono in genere strumenti di un gioco di destrezza, ma uno dei giocatori può anche cercare di indovinarne il numero pari o dispari

nella mano chiusa dell'avversario: esse diventano allora lo strumento di un gioco d'azzardo.

Mi soffermo tuttavia su quest'ultima espressione. Per una volta, essa allude al carattere fondamentale di un tipo di gioco ben preciso. Sia al momento di una scommessa che di fronte alla lotteria, alla roulette o a baccarà, è chiaro che il giocatore mantiene lo stesso atteggiamento. Non prende iniziative, attende la decisione della sorte. Al contrario, il pugile, il podista, il giocatore di scacchi o il bambino che fa il "gioco del mondo" ce la mettono tutta per vincere. Poco importa che a volte questi giochi siano atletici, a volte intellettuali. L'atteggiamento del giocatore è lo stesso e consiste nello sforzo di vincere un avversario che si trova nelle sue stesse condizioni. Appare così giustificato contrapporre i giochi d'azzardo ai giochi agonistici. E, soprattutto, diventa stimolante vedere se non sia possibile scoprire altri atteggiamenti non meno fondamentali, e tali da fornire eventualmente gli indici di una classificazione ragionata.

*

Dopo un esame delle diverse possibilità, proporrei a questo scopo una suddivisione in quattro categorie principali a seconda che, nei giochi considerati, predomini il ruolo della competizione, del caso, del simulacro o della vertigine. Le ho chiamate rispettivamente Agon, Alea, Mimicry e Ilinx. Tutte e quattro appartengono a pieno titolo al campo dei giochi: si gioca al calcio, a biglie o a scacchi (agon), si gioca alla roulette o alla lotteria (alea), si gioca ai pirati o si recita la parte di Nerone o Amleto (mimicry), ci si diverte, si gioca, a provocare in noi, con un movimento accelerato di rotazione o di caduta, uno stato organico di perdita della coscienza e di smarrimento (ilinx). Tuttavia, queste designazioni non esauriscono ancora l'intero universo del gioco. Esse lo dividono in quadranti ciascuno dei quali è governato da un principio originale e delimitano dei settori che riuniscono giochi della stessa specie. Ma, all'interno di questi settori, i vari giochi si scaglionano nello stesso ordine, secondo una progressione comparabile. E li si può

contemporaneamente ordinare fra due poli antagonisti. A un'estremità regna, quasi incondizionatamente, un principio comune di divertimento, di turbolenza, di libera improvvisazione e spensierata pienezza vitale, attraverso cui si manifesta una fantasia di tipo incontrollato che si può designare con il nome di paidia. All'estremità opposta, questa esuberanza irrequieta e spontanea è quasi totalmente assorbita, e comunque disciplinata, da una tendenza complementare, opposta sotto certi aspetti, ma non tutti, alla sua natura anarchica e capricciosa: un'esigenza crescente di piegarla a delle convenzioni arbitrarie, imperative e di proposito ostacolanti, di contrastarla sempre di più drizzandole davanti ostacoli via via più ingombranti allo scopo di renderle più arduo il pervenire al risultato ambito. Quest'ultimo diventa perfettamente inutile, benché esiga una somma sempre più grande di sforzi, di tenacia, di abilità o sagacia. A questa seconda componente do il nome di ludus.

Non è mia intenzione, ricorrendo a queste denominazioni esotiche, costituire chissà quale sofisticata mitologia, totalmente priva di senso. Ma, dovendo raccogliere sotto una stessa etichetta delle manifestazioni alquanto disparate, mi è sembrato che il modo più economico per riuscirvi consistesse nel prendere a prestito da questa o quella lingua il vocabolo più significativo e insieme più comprensivo possibile, allo scopo di evitare che ogni insieme esaminato non si trovasse uniformemente contrassegnato dalla qualità particolare di uno degli elementi che comprende, cosa che non mancherebbe di verificarsi se il nome di quest'ultimo servisse a designare l'intero gruppo. Ognuno, del resto, via via che cercherò di stabilire la classificazione che ho scelto, avrà modo di rendersi conto personalmente della necessità in cui mi sono trovato di utilizzare una nomenclatura che non rimandasse troppo direttamente all'esperienza concreta, che essa è in parte destinata a suddividere in base a un principio inedito.

Nello stesso spirito, mi sono sforzato di far rientrare in ogni categoria i giochi apparentemente più diversi, alio scopo di far risaltare meglio la loro fondamentale affinità. Ho messo insieme i

giochi del corpo e quelli dell'intelligenza, i giochi che si basano sulla forza e quelli che si richiamano all'abilità o al calcolo. Né ho fatto distinzione, all'interno di ogni categoria, fra i giochi dei bambini e quelli degli adulti;* e, ogni volta che mi è stato possibile, ho cercato nel mondo animale dei comportamenti analoghi. Si trattava di sottolineare, così facendo, il principio stesso della classificazione proposta che non avrebbe alcuna validità se non si vedesse con evidenza che le suddivisioni che essa stabilisce corrispondono a degli impulsi essenziali e irriducibili.

A. CATEGORIE FONDAMENTALI

Agon. Esiste tutto un gruppo di giochi che presenta le caratteristiche della competizione, vale a dire di un cimento in cui l'uguaglianza delle probabilità di successo viene artificialmente creata affinché gli antagonisti si affrontino in condizioni ideali, tali da attribuire un valore preciso e incontestabile al trionfo del vincitore. Si tratta dunque, ogni volta, di una rivalità che si rapporta a una sola qualità (rapidità, resistenza, forza, memoria, abilità, ingegnosità, ecc.) e si esercita entro limiti ben definiti, senza alcun intervento esterno, in modo che il vincitore appaia il migliore in una determinata categoria di imprese. Tale è la regola dei cimenti sportivi e la ragion d'essere delle loro molteplici suddivisioni, sia che vi si vedano contrapposti due individui o due squadre (polo, tennis, calcio, boxe, scherma, ecc.), sia che vengano disputati fra un numero indeterminato di concorrenti (corse di vario genere, gare di tiro, golf, atletica, ecc.). Alla stessa categoria appartengono anche quei giochi in cui gli avversari, al momento del via, dispongono di elementi dello stesso valore e dello stesso numero. La dama, gli scacchi, il biliardo, ne offrono degli esempi calzanti. La ricerca dell'uguaglianza delle possibilità di vittoria all'inizio del gioco è così manifestamente il principio essenziale della rivalità che la si riconferma attraverso un handicap fra giocatori di diverso livello, vale a dire che all'interno dell'uguaglianza delle possibilità inizialmente stabilita, ci si preoccupa di una seconda

disuguaglianza, proporzionale alla forza relativa supposta dei partecipanti. È significativo che un'usanza simile sussista sia nell'agon? di carattere muscolare (gli incontri sportivi) sia in quello di tipo cerebrale (le partite di scacchi, ad esempio, in cui si assegna al giocatore più debole il vantaggio di un pedone, di un cavallo, di una torre).

Per quanto scrupolosamente si cerchi di predisporla, un'assoluta parità non sembra tuttavia interamente realizzabile. Qualche volta, come nel gioco della dama o degli scacchi, il fatto di muovere per primo procura un vantaggio, perché questa priorità consente al giocatore favorito di occupare delle posizioni chiave o d'impostare la sua strategia. Al contrario, nei giochi in cui si rilancia una posta, chi dichiara per ultimo approfitta delle indicazioni che gli forniscono le dichiarazioni dei suoi avversari. Allo stesso modo, al croquet, colpire la palla per ultimo aumenta le possibilità del giocatore. Negli incontri sportivi, l'esposizione, l'avere il sole di fronte o di spalle; il vento che favorisce o ostacola uno dei due campi; nelle corse disputate su pista, il trovarsi all'interno o all'esterno della curva, costituiscono all'occorrenza altrettanti atout o altrettanti vantaggi la cui incidenza non è necessariamente trascurabile. Questi inevitabili squilibri vengono annullati, o attenuati, con l'estrazione a sorte della situazione iniziale e, in seguito, con una rigorosa alternanza della posizione privilegiata.

Per ogni concorrente, la molla principale del gioco è il desiderio di veder riconosciuta la propria superiorità in un determinato campo. Per questo, la pratica dell'agon presuppone un'attenzione costante, un allenamento appropriato, degli sforzi assidui e la volontà di vincere. Implica disciplina e perseveranza. Lascia al campione le sue sole risorse, lo spinge a trarne il miglior partito possibile, lo obbliga infine a servirsene lealmente e entro i limiti stabiliti che, uguali per tutti, hanno in compenso la funzione di rendere indiscutibile la superiorità del vincitore. L'agon si presenta come la forma pura del merito personale e serve a manifestarlo.

Al di fuori o ai limiti del gioco, si ritrova lo spirito dell'agon in altri fenomeni culturali che obbediscono allo stesso codice: il duello,

il torneo, alcuni aspetti costanti e particolari della guerra cosiddetta cortese.

In linea di massima, sembrerebbe che gli animali, non potendo concepire né limiti né regole, e cercando soltanto in uno scontro spietato una brutale vittoria, debbano ignorare l'agon. È evidente che né le corse dei cavalli né i combattimenti dei galli possono essere portati a esempio: si tratta infatti di lotte in cui sono gli uomini a far affrontare delle bestie addestrate, seguendo determinate norme che essi soli hanno fissato. Tuttavia, alla luce di certi fatti, sembra che anche gli animali si divertano ad affrontarsi in cimenti in cui, se ovviamente manca ogni regola, esiste però un limite implicitamente convenuto e spontaneamente rispettato, f⁷ il caso, segnatamente, dei gattini, dei cuccioli, delle giovani foche e degli orsacchiotti che si divertono a rovesciarsi guardandosi bene dal ferirsi l'un l'altro.

Più convincente ancora, l'abitudine dei bovidi che, a testa bassa, uno di fronte all'altro, cercano di fare indietreggiare l'avversario. I cavalli praticano lo stesso tipo di duello amichevole e ne conoscono un altro: per misurare le loro forze, si drizzano sulle zampe posteriori e si lasciano cadere di peso uno sull'altro, con una vigorosa spinta obliqua, per far perdere l'equilibrio all'avversario. Allo stesso modo, gli osservatori hanno segnalato numerosi giochi d'inseguimento che hanno luogo a seguito di una sfida o un invito. L'animale raggiunto non ha niente da temere da parte del suo vincitore. Il caso più eloquente è senz'altro quello dei pavoni selvatici chiamati "combattenti". Essi scelgono un campo di battaglia, "un posto un po' elevato", scrive Karl Groos,¹ "sempre umido e ricoperto di un'erba rasa, di un diametro che va da un metro e mezzo a due metri". Quotidianamente, un certo numero di maschi vi si danno convegno. Il primo arrivato aspetta un avversario e la lotta ha inizio. I campioni trepidano e inclinano la testa a diverse riprese; le piume si rizzano ed essi si avventano l'uno contro l'altro, il becco in avanti, pronti a colpire. Non c'è mai inseguimento o lotta al di fuori dello spazio appositamente delimitato per il torneo. Per questo, mi pare senz'altro legittimo, sia in questo caso

sia negli esempi precedenti, richiamare il termine *agon*: tanto è evidente che lo scopo di questi scontri non è causare un danno grave al rivale, ma dimostrare la propria superiorità. L'uomo non vi aggiunge che le raffinatezze e la precisione della regola.

Nei bambini, non appena si afferma la personalità e prima della pratica di competizioni regolate, si può constatare il frequente manifestarsi di strane sfide in cui gli avversari si sforzano di dimostrare la loro resistenza. Li si vede infatti gareggiare a chi riuscirà a fissare il sole più a lungo, a resistere al solletico, a non respirare, a non sbattere le palpebre, ecc. A volte, la posta è più impegnativa, e si tratterà di resistere alla fame o al dolore sotto forma di fustigazione, di pizzicotti, di punture, di bruciature. Questi giochi di ascetismo, come si è convenuto di chiamarli, prefigurano allora prove ben più crudeli. Anticipano le sevizie e le vessazioni che gli adolescenti devono sopportare al momento della loro iniziazione. Ci si allontana quindi via via all'*agon*, che non tarderà a trovare le sue forme ottimali sia nei giochi e gli sport propriamente competitivi, sia nei giochi e gli sport di abilità e destrezza (caccia, alpinismo, cruciverba, problemi di scacchi, ecc.) in cui i campioni, senza affrontarsi direttamente, non cessano di confrontarsi in una più vasta, estesa e continuata competizione.

Alea. È la parola latina che indica il gioco dei dadi. L'ho qui adottata per designare tutti i giochi che si fondano, contrariamente all'*agon*, su una decisione che non dipende dal giocatore e sulla quale egli non può minimamente far presa; giochi nei quali si tratta di vincere non tanto su un avversario quanto sul destino. Per essere più precisi, il destino è il solo artefice della vittoria e questa, quando c'è rivalità, significa esclusivamente che il vincitore è stato più favorito dalla sorte del vinto. Esempi tipici di questa categoria di giochi sono forniti dai dadi, la roulette, testa o croce, baccarà, lotterie, ecc. Qui, non solo non si cerca di eliminare l'ingiustizia del caso, ma è proprio l'arbitrio di questo a costituire l'unica molla del gioco.

L'alea sottolinea e rivela il favore del destino. Il giocatore vi è totalmente passivo, non deve impegnarvi le sue qualità o disposizioni, le risorse della sua abilità, dei suoi muscoli, della sua intelligenza. Deve solo aspettare, con speranza e trepidazione, il verdetto della sorte. Rischia una posta. La giustizia — sempre perseguita, ma questa volta in modo diverso, e tendente a esercitarsi anche in questo caso in condizioni ideali — lo ricompensa proporzionalmente al rischio con rigorosa esattezza. Tutta l'applicazione testé impiegata nell'uguagliare le possibilità di successo dei concorrenti è in questo caso impiegata nell'equilibrare scrupolosamente il rischio e il profitto.

Contrariamente all'*'agon*, l'alea nega il lavoro, la pazienza, la destrezza, la qualificazione; elimina il valore professionale, la regolarità, l'allenamento. Ne vanifica in un attimo i risultati accumulati. È avversità totale o fortuna assoluta. Reca al giocatore fortunato infinitamente più di quanto gli può procurare una vita di lavoro, di disciplina, di fatica. Appare come un'insolente e sovrana derisione del merito. E presuppone, da parte del giocatore, un atteggiamento esattamente opposto a quello di cui dà prova nell'*'ago*». In quest'ultimo, egli conta solo su se stesso; nell'*'alea*, conta su tutto, sull'indizio più vago, sulla più piccola particolarità esterna che immediatamente considera un segno o un avvertimento, su ogni singolarità che coglie... su tutto, tranne che su se stesso.

L'*'agon* è una rivendicazione della responsabilità personale, l'alea un'abdicazione della volontà, un abbandono al destino. Alcuni giochi come il domino, lo jacquet * e la maggior parte dei giochi di carte mettono insieme l'*'agon* e l'alea: il caso presiede alla composizione delle "mani" di ciascun giocatore, e questi poi sfrutta nel miglior modo possibile, e a seconda delle proprie forze, la carta che il caso gli ha ciecamente attribuito. In un gioco come il bridge, sono il ragionamento e la competenza a costituire la difesa del giocatore e a consentirgli di trarre il miglior partito dalle carte che ha avuto in sorte; in un gioco come il poker, sono piuttosto determinate qualità di intuizione psicologica e di carattere.

In generale, il ruolo del denaro è tanto più considerevole quanto più grande è la parte del caso e di conseguenza più debole la difesa del giocatore. La ragione è evidente: funzione del l'alea non è quella di far guadagnare del denaro ai più intelligenti, ma, al contrario, di abolire ogni superiorità naturale o acquisita degli individui, allo scopo di porre ciascuno su un piede di assoluta uguaglianza di fronte al cieco verdetto della sorte.

Dal momento che il risultato dell'agon è necessariamente incerto e si avvicina, paradossalmente, all'effetto del puro caso, dato che le probabilità dei concorrenti sono in linea di massima il più equilibrate possibile, ne consegue che ogni incontro che abbia le caratteristiche di una competizione regolata ideale può diventare oggetto di scommesse, vale a dire di aleae: le corse dei cavalli, ad esempio, o di levrieri, le partite di calcio o di pelota basca, i combattimenti di galli. Succede perfino che l'ammontare delle scommesse cambi continuamente, durante la partita, in base alle peripezie dell'agon.²

I giochi d'azzardo appaiono giochi umani per antonomasia. Gli animali conoscono i giochi di competizione, d'immaginazione e di vertigine, e K. Groos, segnatamente, fornisce degli esempi sorprendenti per ciascuna di queste categorie. In cambio, gli animali, esclusivamente immersi nell'immediato e troppo schiavi dei loro impulsi, non sono in grado di immaginare una potenza astratta e insensibile al cui verdetto sottomettersi anticipatamente per gioco e senza reagire. Attendere passivamente e deliberatamente un pronunciamento del fato, rischiare su questo una somma per moltiplicarla proporzionalmente al rischio di perderla, è atteggiamento che esige una possibilità di previsione, di rappresentazione e di speculazione, di cui può essere capace solo un pensiero oggettivo e calcolatore. Ed è forse nella misura in cui il bambino è vicino all'animale che i giochi d'azzardo non hanno per lui l'importanza che ricoprono per l'adulto. Per il bambino, giocare è agire. D'altra parte, privo com'è di indipendenza economica e sprovvisto di denaro proprio, il bambino non trova nel gioco d'azzardo ciò che costituisce la sua maggiore attrattiva. Giochi di questo tipo non riescono a emozionarlo. Certo, le biglie sono una

moneta, per lui. Tuttavia, per guadagnarle, conta sulla propria abilità piuttosto che sulla fortuna.

*

Agon e alea esprimono atteggiamenti opposti e in qualche modo simmetrici, ma obbediscono ambedue a una stessa legge: la creazione artificiale, fra i giocatori, di condizioni di assoluta uguaglianza che la realtà nega invece agli uomini. Perché niente nella vita è tanto chiaro quanto appunto il fatto che tutto all'inizio è oscuro e incerto, le probabilità come i meriti. Il gioco, agon o alea che sia, è dunque un tentativo di sostituire, alla normale confusione dell'esistenza ordinaria, delle situazioni ottimali. Queste sono tali che il ruolo del merito o del caso vi si mostra preciso e indiscutibile. E implicano altresì che tutti debbano godere esattamente delle stesse probabilità di dimostrare la propria bravura o, sull'altro versante, delle stesse probabilità di essere favoriti dalla sorte. Nell'uno e nell'altro modo, si evade dal mondo facendo/o altro. Si può evaderne anche facendosi altro. A questo bisogno risponde la *mimicry*.

Mimicry. Ogni gioco presuppone l'accettazione temporanea, se non di un'illusione (per quanto quest'ultima parola non significhi altro che entrata in gioco: in-lusio), almeno di un universo chiuso, convenzionale e, sotto determinati aspetti, fittizio. Il gioco può consistere non già nello sviluppare un'attività o nel subire un destino in un contesto immaginario, ma nel diventare noi stessi un personaggio illusorio e comportarci in conseguenza. Ci troviamo allora di fronte a tutta una serie di manifestazioni che hanno come caratteristica comune quella di basarsi sul fatto che il soggetto gioca a credere, a farsi credere o a far credere agli altri di essere un altro. Egli nega, altera, abbandona temporaneamente la propria personalità per fingerne un'altra. Ho scelto di designare queste manifestazioni con il termine di *mimicry*, parola inglese che indica il mimetismo, segnatamente degli insetti, per sottolineare la natura

fondamentale ed elementare, quasi organica, dell'impulso che le suscita.

Il mondo degli insetti appare, di fronte al mondo umano, come la soluzione più lontana che la natura possa fornire. Questo mondo è l'opposto, sotto tutti i profili, di quello dell'uomo, ma non è meno elaborato, complesso e sorprendente. Mi pare quindi legittimo prendere qui in considerazione i fenomeni di mimetismo di cui gli insetti presentano gli esempi più inquietanti. Infatti, a un libero comportamento dell'uomo, versatile, arbitrario, imperfetto e soprattutto diretto a una qualche costruzione esteriore, corrisponde nell'animale, e più particolarmente nell'insetto, una modificazione organica, fissa, assoluta, che contrassegna la specie e che vediamo infinitamente ed esattamente riprodotta di generazione in generazione in miliardi di individui: ad esempio, le caste delle formiche e delle termiti rispetto alla lotta di classe o i disegni delle ali delle farfalle rispetto alla storia della pittura. Per poco che si ammetta questa ipotesi, sulla cui temerarietà non nutro alcuna illusione, l'inesplicabile mimetismo degli insetti fornisce immediatamente uno straordinario rincontro al gusto dell'uomo di mascherarsi, travestirsi, porre una maschera, sostenere una parte. Solo che, questa volta, la maschera, il travestimento, fa parte del corpo, invece d'essere un accessorio inventato e costruito. Ma, in tutti e due i casi, serve esattamente agli stessi fini: mutare l'apparenza del soggetto e incutere paura agli altri.³

Presso i vertebrati, la tendenza a imitare si manifesta innanzitutto in una sorta di contagio rigorosamente fisico, quasi irresistibile, analogo al contagio dello sbadiglio, della corsa, della claudicazione, del sorriso e, soprattutto, del movimento. Hudson ha creduto di poter affermare che, spontaneamente, un giovane animale "segue ogni oggetto che si allontana, fugge ogni oggetto che si avvicina". Al punto che un agnello sobbalza e scappa se la madre si volta e gli muove incontro, senza riconoscerla, mentre segue l'uomo, il cane, il cavallo che vede allontanarsi. Contagio e imitazione non sono ancora simulacro, ma lo rendono possibile e fanno nascere l'idea, il gusto della mimica. Negli uccelli, questa tendenza porta alle parate nuziali, a cerimonie, sfoggi ed esibizioni a cui maschi e femmine, a

seconda dei casi, si abbandonano con straordinaria applicazione ed evidente piacere. Quanto ai granchi *Oxyrhyncha* che si conficcano nel guscio tutte le alghe o i polipi che riescono a prendere, la loro inclinazione al mascheramento, qualunque ne sia la spiegazione, non lascia dubbi.

Mimica e travestimento sono dunque le molle complementari di questa categoria di giochi. Nel bambino, si tratta essenzialmente di imitare l'adulto. Di qui, il successo dei costumi e dei giocattoli che riproducono in miniatura gli arnesi, gli apparecchi, le armi e le macchine di cui si servono i grandi. La bambina gioca alla mamma, alla cuoca, alla lavandaia, alla stiratrice; il bambino finge d'essere un soldato, un moschettiere, un poliziotto, un pirata, un cow-boy, un marziano,⁴ ecc. Fa l'aeroplano allargando le braccia e imitando il brontolio del motore. Ma i comportamenti che rientrano nella mimicry trascendono i limiti dell'infanzia e investono ampiamente la vita adulta. E comprendono ugualmente ogni divertimento a cui ci si abbandoni mascherati o travestiti, divertimento che consiste nel fatto stesso di essere mascherati e nelle sue conseguenze. Infine, è evidente che la rappresentazione teatrale e l'interpretazione drammatica entrano a pieno diritto in questo gruppo.

Il piacere consiste nell'essere un altro o nel farsi passare per un altro. Ma, dal momento che si tratta di un gioco, la questione essenziale non è esattamente quella di ingannare lo spettatore. Il bambino che fa il treno può anche rifiutare il bacio del padre dicendogli che non si baciano le locomotive, ma in fondo non cerca di fargli credere d'essere una vera locomotiva. A Carnevale, la persona mascherata non vuole realmente far credere di essere un vero marchese, un vero torero, un vero pellerossa; cerca piuttosto di spaventare e di approfittare della generale atmosfera di libertà, essa stessa risultato del fatto che la maschera mette in ombra il personaggio sociale e libera la vera personalità del soggetto. Neppure l'attore cerca di far credere d'essere "sul serio" Lear o Carlo V. Sono solo la spia e il fuggiasco a mascherarsi per ingannare realmente; loro, infatti, non giocano.

Attività, immaginazione, interpretazione: la mimicry non può avere alcun rapporto con l'alea, che impone al giocatore l'immobilità e il brivido dell'attesa, ma non è escluso che coincida per alcuni aspetti con l'agon. Non penso tanto alle gare per il miglior travestimento in cui la coincidenza è del tutto esteriore. C'è una complicità più sottile facilmente riscontrabile. Per coloro che non vi partecipano da protagonisti, ogni agon è uno spettacolo. Uno spettacolo, però, che per essere valido esclude il simulacro. Le grandi manifestazioni sportive diventano occasioni privilegiate di mimicry se appena ci si convince che, in esse, il simulacro è trasferito dai protagonisti agli spettatori: non sono gli atleti che mimano, bensì il pubblico. Già l'identificazione con il campione costituisce di per sé una mimicry affine a quella per cui il lettore si riconosce nell'eroe del romanzo, lo spettatore nel protagonista del film. Per convincersene, basta considerare la funzione perfettamente simmetrica del campione e della vedette, sulla quale avrò occasione di tornare in modo più esplicito. I campioni, trionfatori dell'agon, sono le vedette degli incontri sportivi. Le vedette, a loro volta, sono i vincitori di una competizione più diffusa la cui posta è il favore popolare. Sia gli uni che gli altri ricevono moltissima posta dagli ammiratori, rilasciano interviste a una stampa avida di notizie sensazionali, firmano autografi.

Di fatto, la corsa ciclistica, l'incontro di pugilato o di lotta, la partita di calcio, di tennis o di polo, costituiscono degli spettacoli in sé con i loro costumi, l'apertura solenne, la liturgia adeguata, lo svolgimento prestabilito. Sono, in una parola, dei drammi le cui alterne vicende tengono il pubblico con il fiato sospeso e che si concludono con un risultato che esalta gli uni e delude gli altri. La natura di questi spettacoli resta quella di un agon, ma i loro caratteri esteriori sono i caratteri tipici di una rappresentazione. Gli spettatori non si accontentano di incoraggiare con la voce e i gesti lo sforzo degli atleti preferiti o, all'ippodromo, quello dei cavalli su cui hanno puntato: una sorta di contagio fisico li porta a mimare l'atteggiamento degli uomini e delle bestie come per aiutarli, allo stesso modo in cui un giocatore di birilli piega impercettibilmente il corpo nella direzione che vorrebbe far prendere alla palla alla fine

del suo percorso. In questo caso, oltre allo spettacolo, ha origine, nel pubblico, una competizione per mimicry che affianca l'agon vero e proprio del campo o della pista.

A eccezione di una, la mimicry presenta tutte le caratteristiche del gioco: libertà, convenzione, sospensione del reale, spazio e tempo delimitati. Non vi si trova, tuttavia, l'assoggettamento continuo a regole imperative e precise: lo sostituiscono, come abbiamo visto, la dissimulazione della realtà, la simulazione di un'altra realtà. La mimicry è invenzione continua. La regola del gioco è unica: consiste, per l'attore, nell'affascinare lo spettatore, evitando che un eventuale errore porti quest'ultimo a rifiutare l'illusione; e consiste, per lo spettatore, nel prestarsi all'illusione senza ricusare di primo acchito lo scenario, la maschera, l'artificio cui viene invitato a prestar fede, per un determinato periodo di tempo, come a un reale più reale del reale.

Ilinx. Un'ultima specie di giochi comprende quelli che si basano sulla ricerca della vertigine e consistono in un tentativo di distruggere per un attimo la stabilità della percezione e a far subire alla coscienza, lucida, una sorta di voluttuoso panico. In tutti i casi, si tratta di accedere a una specie di spasmo, di trance o smarrimento che annulla la realtà con vertiginosa precipitazione.

Il turbamento provocato dalla vertigine è comunemente ricercato per se stesso: mi limiterò a citare gli esercizi dei dervisci danzanti e quelli dei voladores messicani. Ho scelto questi due esempi di proposito, perché i primi si ricollegano, per la tecnica impiegata, ad alcuni giochi infantili, mentre i secondi evocano piuttosto certi raffinati aspetti dell'alta acrobazia. I dervisci cercano l'estasi girando su se stessi secondo un moto che va man mano accelerando scandito dal ritmo sempre più precipitoso dei tamburi. Il panico e l'ipnosi della coscienza sono raggiunti mediante il parossismo di una rotazione frenetica, contagiosa e partecipata.⁵ In Messico, i voladores — Huastechi o Totonachi — si issano sulla cima di un palo alto da venti a trenta metri. Con due finte ali attaccate ai polsi, assumono le sembianze di aquile. Si allacciano alla vita l'estremità di

una corda che passa poi fra le dita dei piedi in modo che essi possano effettuare tutta la discesa con la testa in giù e le braccia aperte. Prima di arrivare a terra, compiono diversi giri completi, tredici secondo Torquemada, descrivendo una spirale che va man mano allargandosi. La cerimonia, che comprende diversi voli e inizia a mezzogiorno, viene spesso interpretata come una danza del sole calante, accompagnato nel suo tramonto da uccelli che simbolizzano altrettanti morti divinizzati. La frequenza degli incidenti ha indotto le autorità messicane a proibire questo rischioso esercizio.⁶

Non è del resto necessario appellarsi a degli esempi tanto peregrini e prestigiosi. Ogni bambino conosce altrettanto bene, girando vorticosamente su se stesso, il modo di accedere a uno stato centrifugo di dispersione e sbandamento in cui il corpo non ritrova che a fatica il suo equilibrio e la percezione la sua nettezza. Non c'è dubbio che il bambino faccia questo per gioco e vi provi piacere. Nel gioco della trottola, ad esempio, il bambino ruota su un tacco più velocemente che può. In modo analogo, nel gioco haitiano detto del mais d'or, due bambini si tengono per mano, uno di fronte all'altro, le braccia tese. Con il corpo irrigidito e piegato all'indietro, i piedi uniti, essi girano vorticosamente fino a restare senza fiato per il piacere di barcollare quando smettono. Gridare a squarciagola, precipitarsi a rotta di collo giù per una discesa, il toboga, la giostra, purché giri abbastanza in fretta, procurano sensazioni analoghe.

E le pratiche fisiche che le provocano sono svariate: l'acrobazia, la caduta o il lancio nello spazio, la rotazione vertiginosa, gli scivoloni, la velocità, l'accelerazione di un movimento rettilineo o la sua combinazione con un movimento rotatorio. Parallelamente, esiste una vertigine di ordine morale, un raptus che coglie all'improvviso l'individuo. Questa vertigine si accompagna spesso con il gusto normalmente represso del disordine e della distruzione che tradisce forme rozze e brutali di affermazione della personalità. Nei bambini, lo si riscontra particolarmente quando giocano a scaldamano,* a vola l'asino,* alla cavallina*; tutti giochi che, all'improvviso, si fanno precipitosi e degenerano in vera e propria rissa. Negli adulti, niente è più rivelatore, in questo campo, della strana eccitazione che

sempre li coglie nel falciare con una bacchetta gli steli più alti di un prato, nel far precipitare a valanga la neve da un tetto, o dell'ebbrezza che li coglie nei baracconi da fiera quando, per esempio, fracassano fragorosamente pile di stoviglie di scarto.

Per comprendere le numerose varietà di un simile impulso che è al tempo stesso uno smarrimento sia organico sia psichico, propongo il termine *ilinx*, nome greco di gorgo, da cui appunto deriva, nella stessa lingua, il nome della vertigine (*ilingos*).

Neppure questo tipo di piacere è privilegio esclusivo dell'uomo. È il caso di citare in primo luogo il capostorno di alcuni mammiferi, in particolare degli erbivori. Anche se si tratta di una manifestazione patologica, è troppo significativa per essere sottaciuta. Non mancano del resto esempi in cui il carattere di gioco è indubbio. I cani roteano su se stessi per afferrarsi la coda finché non cadono. Altre volte, sono invasi da un'autentica frenesia della corsa che non li abbandona finché non si fermano stremati. Antilopi, gazzelle, cavalli selvaggi sono colti spesso da un panico che non corrisponde ad alcun pericolo reale, né alla minima avvisaglia di pericolo e che tradisce piuttosto l'effetto di un irresistibile contagio e di un'immediata condiscendenza a cedervi.⁷ I topi d'acqua si divertono a girare su se stessi, come se fossero trascinati dal risucchio della corrente. Il caso dei camosci è ancor più significativo. Secondo Karl Groos, essi si arrampicano sui nevai; di là, ciascuno di loro prende lo slancio e si lascia scivolare giù lungo un pendio scosceso mentre gli altri lo stanno a guardare.

Il gibbone sceglie un ramo flessibile, lo curva sotto il suo peso finché quello non si tende e lo proietta violentemente in aria. Si riprende come può e ricomincia all'infinito questo esercizio inutile e inesplicabile se non per l'intimo piacere che ne ricava. Ma sono soprattutto gli uccelli a prediligere i giochi di vertigine. Si lasciano cadere, come pietre, da grandissime altezze e aprono le ali solo a pochi metri da terra, dando l'impressione che stiano per sfracellar visi. Quindi risalgono e si lasciano ricadere di nuovo. Nella stagione degli amori, utilizzano queste prodezze per sedurre la femmina. Il

falco notturno d'America, descritto da Audubon, è un virtuoso di questa suggestiva acrobazia.⁸

Gli uomini, dopo la trottola, il *màis d'or*, gli scivoloni, la giostra e l'altalena dell'infanzia, dispongono essenzialmente degli effetti dell'ubriachezza e di un certo numero di danze, dal turbinare mondano, ma insidioso, del valzer, a tutta una serie di mosse frenetiche, vibranti, convulse. Essi traggono inoltre un piacere dello stesso tipo dall'ebbrezza provocata da un'estrema velocità, come si prova, ad esempio, sugli sci, in motocicletta o a bordo di una macchina scoperta. Per dare a questo tipo di sensazione l'intensità e la violenza capace di stordire gli adulti, si sono dovute inventare macchine potenti. Non c'è dunque da stupirsi se si è dovuta aspettare l'età industriale perché la vertigine diventasse realmente una categoria del gioco. Essa è ormai dispensata a una massa avida per mezzo di una quantità di meccanismi infernali, collocati nelle fiere e nei luna-park.

Questi marchingegni andrebbero evidentemente al di là del loro scopo, se si trattasse solo di sconvolgere gli organi dell'orecchio interno da cui dipende il senso dell'equilibrio. Ma in realtà è tutto il corpo ad essere soggetto a una serie di shock tali da convincere chiunque a starne alla larga, se non vedesse gli altri accalcarsi, bramosi di subirli. Val la pena, infatti, osservare la gente all'uscita di queste "attrazioni". Ne escono esseri lividi per lo spavento, barcollanti, in preda alla nausea. Hanno cacciato urla di terrore, gli si è mozzato il fiato, hanno provato l'atroce sensazione che tutto, dentro di loro, fosse attanagliato dalla paura e perfino i loro organi interni si torcessero e si raggomitolassero come per difendersi da un terribile assalto. E tuttavia, ecco che la maggior parte di queste persone, prima ancora di essersi completamente riprese, già si affrettano al botteghino per acquistare il diritto di provare ancora una volta quello stesso supplizio da cui si aspettano un godimento.

Ed è proprio il caso di dire godimento, perché appare inadeguato chiamare distrazione un così parossistico trasporto, più vicino allo spasmo che al divertimento. È importante d'altra parte osservare che la violenza dello shock provato è tale che i proprietari di queste

"attrazioni" si sforzano, nei casi estremi, di adescare gli ingenui annunciando, in modo astutamente menzognero, che "ancora per questa volta" il giro non costerà niente. In cambio, si fa pagare agli spettatori il privilegio di assistere, tranquillamente seduti su in galleria, ai tormenti delle vittime consenzienti o colte di sorpresa, esposte a forze terrificanti o a strane bizzarrie.

Sarebbe alquanto azzardato trarre conclusioni troppo nette circa questa strana e crudele ripartizione dei ruoli. Essa non è caratteristica di un solo tipo di giochi: la ritroviamo anche nella boxe, nel catch e nei combattimenti di gladiatori. L'essenziale, qui, risiede nella ricerca di quel preciso smarrimento, di quel panico momentaneo che viene definito con il termine di vertigine, e delle indubbie caratteristiche di gioco che vi sono associate: libertà di accettare o rifiutare la prova, limiti rigidi e fissi, separazione dal resto della realtà. Il fatto che la prova sia inoltre occasione di spettacolo non diminuisce, ma rafforza la sua natura di gioco.

Alla luce di questi accostamenti e di queste esclusioni semantiche, quali possono essere l'estensione e il significato del termine *paidia*? Per quanto mi riguarda, lo definirei come il vocabolo che abbraccia le manifestazioni spontanee dell'istinto di gioco: il gatto impigliato in un gomitolo di lana, il cane che si scrolla, il neonato che ride al sonaglio della sua culla, rappresentano i primi esempi identificabili di questo tipo di attività. Essa interviene in ogni manifestazione di gioiosa esuberanza espressa da un'agitazione immediata e caotica, da uno stato di svago e distensione libera e spontanea, spesso eccessiva, il cui carattere improvvisato e anarchico resta l'essenziale, se non l'unica ragion d'essere. Dalla capriola alla zuffa, dal tafferuglio alla baldoria, non mancano esempi perfettamente calzanti di simili voglie improvvise di movimento, di colore o di rumore.

Questo bisogno elementare di chiasso e di agitazione appare inizialmente come impulso a toccare tutto, ad afferrare, assaggiare, annusare, e poi lasciar cadere ogni oggetto accessibile. Diventa spesso piacere di fare a pezzi, gusto della distruzione. Spiega la soddisfazione nel ritagliare all'infinito pezzetti di carta con le forbici, sfilacciare della stoffa, far crollare una costruzione di pezzi,

attraversare una fila, portare turbamento e disordine nel gioco o nell'occupazione degli altri, ecc. Ben presto sopraggiunge la voglia di mistificare o di sfidare, tirando fuori la lingua, facendo le boccacce, fingendo di toccare o gettare l'oggetto vietato. Si tratta, per il bambino, di affermarsi, di sentirsi causa, di costringere, gli altri a prestargli attenzione. A questo proposito, K. Groos riferisce il caso di una scimmia che si divertiva a tirare la coda di un cane che coabitava con lei, ogni volta che questo faceva finta di addormentarsi. La gioia primitiva di distruggere e rovesciare è stata particolarmente osservata, dalla sorella di C.J. Romanes, in una scimmia cappuccina, con una precisione di particolari delle più significative.⁹

B. DALLA TURBOLENZA ALLA REGOLA

Le regole sono inscindibili dal gioco non appena quest'ultimo acquisisce quella che chiamerò un'esistenza istituzionale. A partire da quel momento, esse entrano a far parte della sua natura e lo trasformano in strumento di cultura fecondo e decisivo. Resta comunque il fatto che all'origine del gioco c'è una libertà prima, originaria, che è esigenza di distensione e insieme distrazione e fantasia. Questa libertà è il motore indispensabile del gioco e rimane all'origine delle sue forme più complesse e più rigorosamente organizzate. Una simile potenza primaria d'improvvisazione e spensieratezza, che chiamo paidia, si incontra con il gusto della difficoltà gratuita, che propongo di chiamare ludus, per dare origine ai vari giochi cui si può attribuire senza esagerazione una funzione civilizzatrice. Essi illustrano, infatti, i valori morali e intellettuali di una cultura. E contribuiscono inoltre a puntualizzarli e svilupparli.

Ho scelto il termine di paidia perché ha la stessa radice della parola bambino e, secondariamente, per non sconcertare inutilmente il lettore ricorrendo a dei termini presi da una lingua troppo agli antipodi. Ma il sanscrito kredati e il cinese wan appaiono più ricchi e al tempo stesso più rivelatori, per la varietà e la natura

dei loro significati annessi. È anche vero, però, che essi presentano gli inconvenienti di un'eccessiva ricchezza di significati e quindi un certo pericolo di confusione. Kredati designa il gioco degli adulti, dei bambini e degli animali. Si applica segnatamente al salto, alla capriola, vale a dire ai movimenti bruschi e bizzarri provocati da un eccesso di allegria o vitalità. Si usa anche per le relazioni erotiche illecite, per il moto delle onde e per tutto ciò che ondeggia al vento. Il termine wan è ancora più esplicito, tanto per ciò che designa che per ciò che scarta, vale a dire i giochi di abilità, di competizione, di simulacro e d'azzardo. In cambio, esso presenta innumeri sfumature di senso sulle quali avrò occasione di tornare.

Il bambino non si limita a questo. Prova piacere nel . trastullarsi con il suo stesso dolore, tormentando ad esempio con la lingua un dente che gli fa male. Gli piace anche che gli si faccia paura. Egli ricerca dunque sia un male fisico, ma limitato, guidato, di cui egli stesso è causa, sia un'angoscia psichica, ma sollecitata da lui e che egli può far cessare a suo piacimento. In ambedue i casi, sono già riconoscibili gli aspetti fondamentali del gioco: attività volontaria, convenuta, separata e guidata.

Nasce ben presto il gusto di inventare delle regole e adeguarvisi ostinatamente, a qualunque costo: il bambino fa allora con se stesso o con i compagni ogni sorta di scommesse, che sono, come abbiamo visto, le forme elementari dell'agon; cammina a piè zoppo, a ritroso, con gli occhi chiusi, gioca a chi guarderà il sole, sopporterà un dolore o resterà in una posizione faticosa più a lungo.

In generale, le prime manifestazioni della paidia non hanno nome né possono averlo proprio perché restano al di qua di ogni stabilità, di ogni connotazione distintiva, di ogni esistenza nettamente differenziata, che permetterebbe al vocabolario di legittimare la loro autonomia con una denominazione specifica. Ma non appena si profilino le convenzioni, le tecniche, gli strumenti, si sviluppano con essi i primi giochi caratterizzati: la cavallina, nascondino, l'aquilone, la trottola, gli scivoloni, mosca cieca, la bambola. Qui cominciano a biforcarsi le diramazioni contraddittorie dell'agon, dell'alea, della mimicry e dell'ilinx. Qui interviene parimenti il piacere che si prova

nel superare una difficoltà creata di proposito, deliberatamente, e arbitrariamente definita, tale, insomma, che il fatto di venirne a capo non comporta altro vantaggio se non l'intimo compiacimento di averla risolta.

Questo stimolo, che è propriamente il ludus, è anch'esso presente nelle diverse categorie di giochi, tranne in quelli che si basano integralmente su una pura decisione della sorte. E appare come il complemento e l'educazione della paidia che esso disciplina e arricchisce. È inoltre occasione di allenamento e porta normalmente alla conquista di una determinata abilità, all'acquisizione di una particolare padronanza nel maneggiare determinati strumenti o nell'attitudine a trovare una risposta soddisfacente a problemi d'ordine strettamente convenzionale.

La differenza con l'agon sta nel fatto che, nel ludus, la tensione e l'ingegno del giocatore si esercitano al di fuori di ogni sentimento esplicito di emulazione o di rivalità: si lotta contro l'ostacolo e non contro uno o diversi concorrenti. Sul piano della destrezza manuale, si possono citare giochi come il bilboquet* il diavolo, lo yo-yo. Questi strumenti semplici utilizzano spesso elementi elementari leggi naturali; a esempio, la forza di gravità e la rotazione nel caso dello yo-yo, in cui si tratta di trasformare un movimento rettilineo alternativo in movimento circolare continuo. L'aquilone si basa invece sullo sfruttamento di una situazione atmosferica concreta. Con esso, il giocatore effettua a distanza una specie di auscultazione del cielo. Proietta la sua presenza al di là dei confini del proprio corpo. Allo stesso modo, il gioco della mosca cieca offre l'opportunità di mettere alla prova le risorse della percezione facendo a meno della vista.¹⁰ Si può facilmente intuire che le possibilità del ludus sono quasi infinite.

Giochi come il solitaire * o la baguenaude * appartengono già, all'interno della stessa specie, a un altro gruppo: si richiamano costantemente allo spirito di calcolo e di combinazione. Infine, i cruciverba, i giochi matematici, gli anagrammi, i versi olorimi, i vari logogrifi,* la lettura "attiva" di romanzi gialli (voglio dire cercando di identificare il colpevole)*, i problemi di scacchi o di bridge co-

stituiscono, senza l'intervento di alcuno strumento, altrettante varietà della forma più pura e più diffusa del ludus.

Si può constatare in ogni caso una situazione di partenza suscettibile di ripetersi indefinitamente ma sulla base della quale possono prodursi combinazioni sempre nuove. Queste suscitano nel giocatore un'emulazione nei confronti di se stesso e gli permettono di verificare le tappe di un progresso del quale egli s'inorgoglisce e si compiace di fronte a coloro che condividono il suo gusto. Il rapporto del ludus con L'agon è evidente. Del resto, come nel caso dei problemi di scacchi o di bridge, può capitare che lo stesso gioco appaia sia come agon che come ludus.

La combinazione di ludus e di alea non è meno frequente: essa è particolarmente riconoscibile in quei solitari con le carte in cui l'ingegnosità delle mosse non influisce più che tanto sul risultato, e nelle macchinette mangiasoldi in cui il giocatore può, in misura minima, calcolare l'impulso dato alla biglia che segna i punti e dirigerne il percorso. Ciò non toglie che, in ambedue i casi, è essenzialmente il caso che decide. Tuttavia, il fatto che il giocatore non sia del tutto disarmato e sappia di poter contare, sia pure in misura minima, sulla sua abilità o sulla sua intelligenza basta a combinare la natura del ludus con quella dell'alea.¹¹

Altrettanto spesso il ludus si fonde con la mimicry. Nel caso più semplice, abbiamo i giochi di costruzione che sono sempre giochi d'illusione, sia che si tratti di animali fatti con steli di saggina dai bambini Dogon, di gru o automobiline costruite unendo le lamine d'acciaio forate e le carrucole di qualche meccano, o di modellini di aerei o navi in miniatura che gli adulti non disdegnano di costruire meticolosamente. Ma è la rappresentazione teatrale che, fornendo la connessione essenziale, disciplina la mimicry fino a farne un'arte ricca di innumeri convenzioni diverse, di tecniche raffinate, di sottili e complesse risorse. In questa felice complicità, il gioco mostra in pieno la sua fecondità culturale.

Al contrario, allo stesso modo in cui non ci può essere alcuna fusione fra la paidia, che è tumulto ed esuberanza, e l'alea, che è attesa passiva della decisione del caso, brivido tacito e immoto, così

non ce ne può essere fra il ludus, che è combinazione e calcolo, e Yilinx, che è impeto puro. Il gusto di superare la difficoltà può intervenire in questo caso solo per combattere la vertigine e impedirle di diventare panico o smarrimento. Esso diventa allora scuola di dominio di sé, sforzo severo per conservare il sangue freddo o l'equilibrio. Lungi dall'unirsi all'ilinx, fornisce invece, come nell'alpinismo e nell'alta acrobazia, la disciplina adatta a neutralizzarne gli effetti funesti.

*

Considerato in se stesso, sembra quasi che il ludus sia qualcosa di incompleto, sorta di ripiego destinato a ingannare la noia. Molti vi si adattano solo in attesa di meglio, fino all'arrivo di qualche partner che permetta loro di cambiare questo piacere senza eco, isolato, con un gioco realmente disputato. Tuttavia, anche nel caso di giochi di destrezza o di combinazione (solitari, puzzle, cruciverba, ecc.) che escludono l'intervento di altri o lo rendono indesiderabile, il ludus non manca di tener viva nel giocatore la speranza di riuscire, un'altra volta, là dove ha appena sbagliato oppure di totalizzare un punteggio più elevato di quello che ha conseguito. In questo modo, ecco manifestarsi di nuovo l'influenza dell 'agon. Essa ravviva l'atmosfera generale con il piacere che si prova nel superare una difficoltà sia pure arbitraria. Infatti, se è vero che ognuno di questi giochi viene praticato da una persona sola e non dà luogo, in linea di principio, ad alcuna competizione, è tuttavia facile trasformarlo in qualunque momento in un concorso, a premi o non, che eventualmente i giornali non mancheranno di organizzare. E non è neppure un caso se le macchinette mangiasoldi si trovano nei caffè, vale a dire in luoghi in cui l'utente può raggruppare intorno a sé un embrione di pubblico.

C'è d'altronde una caratteristica del ludus (che a mio parere si spiega con la latente compresenza dell 'agon) che lo contraddistingue costantemente, ed è il fatto che esso segue eminentemente i capricci della moda.* Lo yo-yo, il bilboquet, il diavolo, la baguenaude sono apparsi e scomparsi come per magia.

Sono stati oggetto di un'infatuazione che non ha lasciato traccia e che un'altra è venuta ben presto a sostituire. Pur essendo più stabile, la moda dei divertimenti di natura intellettuale non è per questo meno circoscritta nel tempo: il rebus, l'anagramma, l'acrostico, la sciarada hanno avuto il loro momento di fortuna. È probabile che il cruciverba e il romanzo giallo siano destinati a subire la stessa sorte. Un fenomeno di questo tipo resterebbe incomprensibile se il ludus costituisse una distrazione tanto individuale quanto sembra. In realtà, esso è intimamente pervaso da un'atmosfera di competizione. È valido solo nella misura in cui il fervore di qualche appassionato cultore lo trasforma in un possibile agon. Quando questo fervore fa difetto, il ludus, di per sé, non riesce a sussistere. Esso è infatti insufficientemente alimentato dallo spirito di competizione organizzata, che pure non gli è essenziale; e non offre materia ad alcuno spettacolo capace di attirare le folle. Resta qualcosa di incerto e diffuso o rischia di degenerare nell'idea fissa per il maniaco isolato che vi si consacrì in modo assoluto e che, per meglio dedicarvisi, trascurò sempre più i suoi rapporti con il prossimo.

La civiltà industriale ha dato origine a una forma particolare di ludus: l'hobby, attività secondaria, gratuita, intrapresa e continuata unicamente per piacere: collezionismo, arti varie coltivate per diletto, bricolage * o piccole invenzioni, ogni occupazione, insomma, che appaia in primo luogo come una compensazione alla mutilazione della personalità causata dal lavoro alla catena di montaggio, automatico e parcellizzato. Si è appurato che l'hobby consiste spesso, da parte dell'operaio, ridiventato in questo caso artigiano, nella costruzione di modellini ridotti, ma completi, delle macchine alla fabbricazione delle quali è condannato a cooperare unicamente attraverso uno stesso gesto, ripetuto all'infinito, che non richiede da parte sua né abilità né intelligenza. La rivincita sulla realtà è in questo caso evidente: essa è del resto positiva e feconda e risponde a una delle più alte funzioni dell'istinto del gioco. Non è affatto strano che la civiltà industriale contribuisca a svilupparla, sia pure a titolo di compenso nei confronti dei suoi aspetti più

sgradevoli. L' hobby è a immagine e somiglianza ' delle rare qualità che ne rendono possibile lo sviluppo.

In un senso generale, il ludus propone al desiderio primitivo di giocare e divertirsi degli ostacoli arbitrari continuamente rinnovati; inventa mille occasioni e mille strutture in cui trovano appagamento sia il desiderio di distensione che il bisogno, di cui l'uomo non sembra potersi liberare, di utilizzare in pura perdita il sapere, l'applicazione, l'abilità, l'intelligenza di cui dispone, senza contare il dominio di sé, la capacità di resistenza al dolore, alla stanchezza, al panico o all'ebbrezza.

Sotto questo profilo, ciò che chiamo ludus rappresenta, all'interno del gioco, l'elemento la cui portata e fecondità culturale appaiono più sorprendenti. Esso non esprime un atteggiamento psicologico così netto come l'agon, l'alea, la mimicry o l'ilinx ma, disciplinando la paidia, contribuisce indistintamente a dare alle categorie fondamentali del gioco la loro purezza e il loro massimo grado di validità.

*

Il ludus non è del resto l'unica metamorfosi concepibile della paidia. Una civiltà come quella dell'antica Cina inventò per essa un diverso destino. Ispirata alla saggezza e alla cautela, la cultura cinese è poco portata all'innovazione per partito preso. L'esigenza di progresso e lo spirito d'intraprendenza le appaiono spesso come una sorta di prurito privo di fecondità decisiva. Con queste premesse, essa orienta ovviamente la turbolenza e il sovrappiù di energia della paidia in una direzione più consona ai suoi valori supremi. A questo punto, è il caso di ritornare al termine wan. Secondo alcuni, esso designerebbe etimologicamente l'azione di accarezzare indefinitamente un pezzetto di giada per lucidarlo, per avere la sensazione della sua levigatezza o per accompagnare un sogno a occhi aperti. Ed è forse a causa di questa sua origine etimologica che esso mette in luce un altro destino della paidia. La riserva di agitazione libera che la definisce inizialmente sembra in questo caso incanalata non già verso la valentia, il calcolo, la difficoltà superata, ma verso la calma, la pazienza, il puro fantasticare. Il termine wan,

infatti, indica essenzialmente tutti i tipi di occupazioni semi-meccaniche che lasciano lo spirito distratto e libero, alcuni giochi complessi che lo avvicinano al ludus, e, al tempo stesso, la meditazione indolente, la contemplazione apatica.

Il chiasso e il tumulto sono designati con l'espressione jeou-nao, letteralmente "ardente-disordine". Composto con questo stesso termine nao, la parola wan evoca ogni tipo di comportamento esuberante e gaio. Unita a tchouang (fingere), significa "divertirsi a far finta di...". Si vede chiaramente che il termine wan coincide quasi perfettamente con le diverse manifestazioni possibili della paidia, senza che, usato da solo, possa designare un genere particolare di giochi. Non è utilizzato né per la competizione, né per i dadi, né per l'interpretazione drammatica. Tanto vale dire che esso esclude le diverse categorie dei giochi che ho chiamato istituzionali.

Questi sono indicati da termini più specifici. La parola hsi corrisponde ai giochi di travestimento o di rappresentazione e copre l'intero ambito del teatro e delle arti dello spettacolo. La parola choua rimanda ai giochi di abilità e destrezza, ma si usa anche per alcune gare ludiche, scherzi e freddure, per la scherma, per gli esercizi di perfezionamento in un'arte difficile. La parola teou indica la lotta propriamente detta: il combattimento di galli, il duello. Tuttavia, la si usa anche per i giochi di carte. Infine, la parola tou, che in nessun caso può riferirsi a un gioco di bambino, designa i giochi d'azzardo, i rischi, le scommesse, le ordalie. E serve anche a indicare il blasfemo, perché tentare la sorte è considerato una scommessa sacrilega nei confronti del destino.¹²

L'ampio ventaglio semantico del termine wan appare quindi del più grande interesse. Include prima di tutto il gioco infantile e tutti i vari tipi di divertimento frivolo e spensierato che possono essere ad esempio evocati dai verbi folleggiare, divertirsi pazzamente, scherzare, ecc. È usato per le pratiche sessuali ardite, anormali o stravaganti. Contemporaneamente, è impiegato per i giochi che richiedono riflessione e che escludono la fretta, come gli scacchi, la dama cinese,* il puzzle (Tai Kiao) * e il gioco * dei nove anelli.¹³ Comprende anche il piacere di assaporare una vivanda o il bouquet di un vino, il gusto di collezionare opere d'arte, o anche quello di

esaminare, di maneggiare con voluttà e perfino di costruire piccoli oggetti, gingilli, il che lo avvicina alla categoria occidentale dell'hobby, vale a dire al collezionismo o al bricolage. Ed evoca infine la serena e placante dolcezza del chiaro di luna, il piacere di una gita in barca sulle limpide acque di un lago, l'assorta contemplazione di una cascata.¹⁴

*

L'esempio della parola watt basta da solo a dimostrare che il destino delle culture si legge anche nei giochi. Dare la preferenza all'agon, all'alea, alla mimicry o all'ilinx contribuisce a decidere l'avvenire di una civiltà. Allo stesso modo, incanalare la riserva di energia disponibile rappresentata dalla paidia verso l'invenzione o verso la fantasticheria, esprime una scelta, senza dubbio implicita, ma fondamentale e di indiscutibile portata.

Tabella 1 - *Suddivisione dei giochi*

	AGON (<i>competizione</i>)	ALEA (<i>fortuna</i>)	MIMICRY (<i>simulacro</i>)	ILINX (<i>vertigine</i>)
PAIDIA	↑ corse combattimenti ecc. atletica	filastrocche per fare la conta testa o croce	imitazioni infantili giochi illusionistici bambola costumi vari maschera travestimento	roteare infantile giostra altalena valzer
chiasso	↓ boxe biliardo scherma dama calcio scacchi competizioni sportive in genere	scommesse roulette lotterie semplici composte o a ripetizione	teatro arti dello spettacolo in generale	volador luna-park sci alpinismo acrobazia
agitazione				
<i>fou-rire</i>				
aquilone				
solitari				
cruciverba				
LUDUS				

N.B. - In ogni colonna verticale, i giochi sono classificati — molto approssimativamente — in un ordine tale per cui l'elemento *PAIDIA* diminuisce costantemente, mentre aumenta proporzionalmente l'elemento *LUDUS*.

Note

1 K. Groos, *Les jeux des animaux*, Parigi, 1902, pp. 150-151.

2 A esempio, alle Baleari per la pelota, in Colombia e nelle Antille per i combattimenti dei galli. Inutile precisare che non è il caso di tener conto dei premi in contanti che possono riscuotere jockey e proprietari, corridori, pugili, calciatori o altro. Questi premi, per quanto considerevoli, non rientrano nella categoria dell'alea. Essi ricompensano una vittoria ardentemente disputata. Questa ricompensa, che è volta al merito, non ha niente a che vedere con il favore della sorte, risultato della fortuna che resta pur sempre il monopolio incerto degli scommettitori. Ne è anzi l'esatto contrario.

3 Si troveranno alcuni esempi di mimiche terrificanti degli insetti (atteggiamento spettrale della mantide, "trance" dello *Smerinthus ocellata*) o di morfologie dissimulanti nel mio lavoro intitolato: "Mimetismo e psicastenia leggendaria", *Le Mythe et l'Homme*, Parigi, 1938, pp. 101-143. Disgraziatamente, questo studio affronta il problema in una prospettiva che oggi mi appare alquanto fantasiosa. Non definirei più, infatti, il mimetismo una turba della percezione dello spazio e una tendenza a tornare all'inanimato, bensì, come propongo qui, l'equivalente, nell'insetto, dei giochi di mascheramento dell'uomo. Gli esempi utilizzati mantengono tuttavia la loro validità. Ne riporto alcuni nel Dossier alla fine del volume.

4 Come è stato giustamente osservato, i travestimenti delle bambine sono volti a mimare comportamenti consueti, realistici, domestici, quelli dei ragazzi evocano invece attività insolite, romanzesche, inaccessibili o addirittura francamente irreali.

5 O. Depont e X. Coppolani, *Les Confréries religieuses musulmanes*, Algeri, 1887, pp. 156-159, 329-339.

6 Descrizione e fotografie in Helga Larsen, "Notes on the volador and its associated ceremonies and superstitions", *Ethnos*, voi. II, n° 4, July 1937, pp. 179-192, e in Guy Stresser-Péan, "Les origines du volador et du comelagatoazte", *Actes du XXVIII Congrès*

International des Américanistes, Parigi, 1947, pp. 327-334. Riporto nel Dossier a p. 209 un frammento della descrizione tratta da quest'ultimo lavoro.

7 Karl Groos, op. cit., p. 208.

8 Karl Groos, ibid., pp. Ili, 116, 265-266.

9 Osservazione citata da K. Groos, op. cit., pp. 88-89, e riportata nel Dossier, p. 210.

10 Kant l'aveva già osservato. Ved. Y. Hirn, *Les jeux d'enfants*, tr. frane., Parigi, 1926, p. 63.

11 Circa lo straordinario incremento delle macchinette mangiasoldi nel mondo moderno e i comportamenti maniacali o ossessivi che provocano, ved. Dossier, pp. 210-217.

12 Il cinese conosce inoltre il termine yeou che indica i vagabondaggi, il bighellonare, i giochi nello spazio, in particolare l'aquilone, e anche le grandi peregrinazioni dell'anima, i viaggi mistici degli sciamani, il tormentato errare dei fantasmi e dei dannati.

13 Gioco analogo alla baguenaude-. nove anelli formano una catena; sono infilati gli uni negli altri e attraversati da un'asta attaccata a un sostegno. Il gioco consiste nel liberare gli anelli. Con l'esercizio, ci si riesce, anche senza fare eccessiva attenzione a una manipolazione che pure è delicata e complessa, sempre lunga e tale che il minimo errore obbliga a ricominciare tutto da capo.

14 In base a informazioni fornite da Duyvendak a Huizinga (*Homo ludens*, Milano, Il Saggiatore, 1964), un saggio di Chou Ling, alcune preziose indicazioni di André d'Hormon e il Chinese-English Dictionary, di Herbert A. Giles, 2^a ediz., Londra, 1912, pp. 510-511 (bsi), 1250 {cboua), 1413 {teou), 1452 (wan), 1487- 1488 (tou), 1662-1663 (yeou).

3.

VOCAZIONE SOCIALE DEI GIOCHI

Il gioco non è soltanto distrazione individuale. Anzi, forse lo è meno di quanto non si pensi. Certo, esistono molti giochi, specialmente di bravura, in cui il giocatore manifesta un'abilità del tutto personale e in cui appare logico giocare da soli.* Ma i giochi di abilità assumono presto la caratteristica di giochi di competizione nell'abilità. Se ne può fornire una prova evidente. Per quanto individuale sia l'aggeggio con cui si gioca: aquilone, trottola, yo-yo, diavolo o cerchio, ci si stancherebbe presto di un passatempo simile se non ci fossero né concorrenti né spettatori, per lo meno virtuali. In questo tipo di esercizi affiora pur sempre un elemento di rivalità, e ognuno cerca di far colpo sui rivali, sia pure invisibili o assenti, compiendo virtuosismi inediti, aumentando il grado di difficoltà, stabilendo momentanei record di durata, di velocità, di precisione, di altezza, traendo motivo di gloria, anche solo in cuor proprio, da una qualche performance di difficile conseguimento. In linea di massima, il possessore di una trottola non si diverte affatto in mezzo a dei patiti del bilboquet, né l'amatore dell'aquilone in un gruppo impegnato a giocare al cerchio. I proprietari degli stessi giocattoli si riuniscono in un luogo consacrato dall'abitudine o semplicemente comodo: là, essi si misurano, esibiscono la loro abilità. Questo fatto costituisce spesso la parte essenziale del divertimento.

La tendenza alla competizione non resta a lungo implicita e spontanea. Essa porta all'istituzione di un regolamento che viene adottato di comune accordo. In Svizzera, a esempio, hanno luogo gare di aquiloni che si svolgono con tutte le regole. L'aquilone che vola più alto è proclamato vincitore. In Oriente, la competizione assume l'aspetto di un particolare torneo: la corda dell'aquilone, a una certa distanza dalla velatura, viene spalmata di pece su cui sono

conficcati pezzetti di vetro dalle punte taglienti. Si tratta di tranciare, intersecandola con mosse virtuosistiche, la corda degli altri aquiloni: competizione più che mai accentuata, nata da un divertimento che, in linea di principio, non pareva affatto competitivo.

Un altro esempio eloquente del passaggio da uno svago individuale a un piacere competitivo e perfino spettacolare è fornito dal bilboquet. Quello degli Eschimesi rappresenta, molto schematicamente, un animale: orso o pesce in cui sono praticati numerosi fori. Il giocatore deve infilarli tutti secondo un ordine stabilito, con lo stiletto tenuto in mano. Poi, ricomincia tutto da capo con lo stiletto tenuto nell'indice ripiegato, quindi con lo stiletto che fuoriesce dalla piega del gomito, e infine con lo stiletto stretto fra i denti, mentre il corpo dello strumento descrive figure sempre più complicate. Ogni colpo mancato obbliga il giocatore sfortunato a passare la mano a un rivale. Costui si accinge alla stessa progressione, cerca di recuperare il ritardo o di conquistare un certo vantaggio. E mentre lancia e riprende il pupazzo, il giocatore mima un'avventura o descrive punto per punto un'azione. Racconta un viaggio, una caccia, un combattimento, enumera le diverse fasi dello smembramento della preda, operazione che è generalmente monopolio delle donne. A ogni nuovo buco, annuncia, trionfante:

Essa riprende il coltello
Squarcia la foca
Toglie la pelle
Toglie gli intestini
Apre il petto
Toglie le viscere
Toglie le costole
Toglie la colonna vertebrale
Toglie il bacino
Toglie le membra posteriori
Toglie la testa
Toglie il grasso
Piega la pelle in due

La immerge nell'urina
La fa asciugare al sole, ecc.

A volte, il giocatore se la prende con il rivale e si accinge, con la fantasia, a farlo a pezzi:

Ti picchio
Ti uccido
Ti taglio la testa
Ti taglio il braccio
E poi l'altro
Ti taglio la gamba
E poi l'altra
I pezzi ai cani
I cani mangiano...

E non solo i cani, ma anche le volpi, i corvi, i granchi, tutto quello che viene in mente. L'altro, prima di riprendere la contesa, dovrà rimettere insieme il suo corpo nell'ordine inverso. Questo incalzare, questo inseguimento ideale viene puntualizzato dai clamori del pubblico, che segue con passione le fasi del duello.

A questo livello, il gioco di bravura diventa ovviamente fenomeno culturale: veicolo di comunione e di collettiva allegria nel freddo e nella lunga oscurità della notte artica. Questo caso estremo non costituisce un'eccezione. Ma ha il vantaggio di suggerire a che punto il gioco più individuale per natura o destinazione si presti naturalmente a ogni specie di sviluppo e arricchimento che, all'occorrenza, ne fanno quasi una sorta di istituzione. Si direbbe che al gioco manchi qualcosa, quando è ridotto a semplice esercizio individuale.

Generalmente, i giochi trovano la pienezza del loro significato solo nel momento in cui suscitano una rispondenza complice. Anche quando, in linea di principio, i giocatori potrebbero tranquillamente dedicarvisi in disparte, ciascuno per conto proprio, i giochi diventano ben presto pretesti di gare o spettacolo, come abbiamo osservato prima per l'aquilone o il hilboquet. La maggior parte di essi, infatti, appare come domanda e risposta, sfida e

accettazione della stessa, provocazione e contagio, effervescenza o tensione condivisa. Richiedono presenze attente e simpatetiche. È probabile che nessuna categoria di giochi sfugga a questa legge. Perfino i giochi d'azzardo sembrano avere maggiore attrattiva in mezzo alla folla, se non addirittura alla ressa. Niente impedirebbe ai giocatori di trasmettere le loro scommesse per telefono o di fare le loro puntate confortevolmente seduti in un pacifico salotto, in casa di uno di loro. Ma no, essi preferiscono trovarsi sul posto, spintonati e premuti dalla folla che si accalca all'ippodromo o al Casinò, tanto il loro piacere e la loro eccitazione vengono intensificati dal brivido fraterno di una massa di sconosciuti.

Allo stesso modo, è spiacevole trovarsi soli in un teatro, e perfino in una sala di proiezione, nonostante l'assenza di attori direttamente esposti a sperimentare quel vuoto. È chiaro, d'altronde, che ci si traveste e ci si maschera per gli altri. I giochi di vertigine, infine, si trovano anch'essi nella stessa condizione: altalena, giostra, toboga, richiedono da parte loro un fervore, una febbre collettiva, che sostengano e incoraggino l'ebbrezza che procurano.

Dunque, le varie categorie di gioco, l'agon (per definizione), l'alea, la mimicry, l'ilinx presuppongono non la solitudine, ma la compagnia. Tuttavia, si tratta per lo più di una cerchia necessariamente ristretta. Poiché si deve giocare uno alla volta e condurre il gioco come lo si intende personalmente e al tempo stesso come stabiliscono le regole, il numero dei giocatori, qualora tutti intervengano attivamente, non può moltiplicarsi all'infinito. Una partita non ammette che un numero limitato di partner, associati o no. Il gioco appare dunque spesso come un'occupazione di piccoli gruppi di iniziati o aficionados che si dedicano, in disparte e per pochi istanti, al loro divertimento preferito. Eppure, già la massa degli spettatori favorisce la mimicry, proprio come la turbolenza collettiva stimola l'ilinx e a sua volta se ne nutre.

In determinate circostanze, anche quei giochi che, per loro natura, parevano destinati a essere giocati fra poche persone, vanno oltre questo plafond e assumono forme che, pur appartenendo indubbiamente ancora all'ambito del gioco, richiedono però un'organizzazione molto articolata, un apparato complesso, un

personale specializzato e gerarchizzato. Danno origine, insomma, a strutture permanenti e sofisticate che ne fanno delle istituzioni a carattere ufficioso, privato, marginale, a volte clandestino, ma il cui statuto appare notevolmente stabile e duraturo.

Ognuna delle categorie fondamentali del gioco presenta così degli aspetti socializzati che, con la loro ampiezza e stabilità, hanno acquisito diritto di cittadinanza nella vita collettiva. Per l'ago», questa forma socializzata è essenzialmente lo sport, cui si aggiungono certe manifestazioni ibride che insidiosamente confondono fortuna e merito, come a esempio i giochi radiofonici e i concorsi che rientrano nel campo della pubblicità commerciale; per l'alea, sono i Casinò, le corse, le lotterie di Stato e tutti quei giochi gestiti da potenti società che fanno da totalizzatore; per la mimicry, le arti dello spettacolo, dal teatro d'opera alle marionette e al Guignol e, con una sfumatura un po' più torbida, già orientata verso la vertigine, il Carnevale e il ballo mascherato; per l'ilinx, infine, il luna-park e quegli appuntamenti annuali, ciclici, di feste e sagre popolari.

Un intero capitolo dello studio dei giochi deve prendere in esame quelle manifestazioni attraverso le quali i giochi entrano direttamente a far parte delle abitudini quotidiane. Queste manifestazioni contribuiscono infatti a fornire alle diverse culture alcuni dei loro usi e delle loro istituzioni più facilmente identificabili.

4.

DEGENERAZIONE DEI GIOCHI

Quando si è trattato di enumerare i caratteri che definiscono il gioco, questo è apparso come un'attività: 1° libera; 2° separata; 3° incerta; 4° improduttiva; 5° regolata; 6° fittizia; fermo restando che gli ultimi due caratteri tendono ad escludersi l'un l'altro.

Queste sei qualità, puramente formali, ci dicono ben poco sui vari atteggiamenti psicologici che stanno a monte del gioco. Contrapponendo alquanto vivamente il mondo del gioco al mondo della realtà, mettendo in risalto il fatto che il gioco è essenzialmente un'attività a parte, esse lasciano prevedere che ogni contaminazione con la vita normale rischia di corrompere e guastare la sua stessa natura.

Pertanto, può essere interessante chiedersi che cosa diventino i giochi quando la rigida barriera che separa le loro regole ideali dalle leggi confuse e insidiose dell'esistenza quotidiana perda la necessaria nettezza. Certo, essi non possono esorbitare così come sono dal terreno (scacchiera, recinto, pista, stadio, palcoscenico) che è loro riservato o dai tempi che sono loro impartiti e la cui fine significa in modo inequivocabile la chiusura di una parentesi. Prenderanno necessariamente forme diverse e senza dubbio a volte inattese.

Inoltre, nel gioco, un codice rigido e assoluto governa sovrano negli amatori il cui assenso preliminare appare come la condizione stessa della loro partecipazione a un'attività isolata e totalmente convenzionale. Ma se, improvvisamente, la convenzione non è più accettata o non è più sentita come tale? Se l'isolamento non è più rispettato? Né le forme né la libertà del gioco possono più sussistere. Resta solo, tirannico e incalzante, l'atteggiamento psicologico che

spingeva ad adottare un gioco di una specie piuttosto che di un'altra. Ricordiamo che questi atteggiamenti distintivi sono in numero di quattro: l'ambizione di trionfare grazie al solo merito personale in una competizione regolata (agon), l'abdicazione della volontà a vantaggio di un'attesa ansiosa e passiva della sentenza della sorte {alea), il gusto di assumere una personalità diversa dalla propria (mimicry) e infine la ricerca della vertigine (ilinx). Nell'agon«, il giocatore conta solo su se stesso, si sforza, si accanisce; nell 'alea, conta su tutto tranne che su se stesso, e si abbandona a poteri che gli sfuggono; nella mimicry, immagina di essere un altro e inventa un universo fittizio; nell 'ilinx, appaga il suo desiderio di vedere provvisoriamente distrutti la stabilità e l'equilibrio del proprio corpo, di sfuggire alla tirannia della propria percezione, di provocare lo smarrimento della propria coscienza.

Se il gioco consiste nel fornire a queste potenti pulsioni un soddisfacimento formale, ideale, limitato, separato dalla vita normale, che cosa succede, dunque, quando ogni convenzione è violata? Quando l'universo del gioco non è più separato ermeticamente? Quando c'è contaminazione con il mondo reale in cui ogni gesto porta con sé conseguenze ineluttabili? A ognuna delle categorie fondamentali corrisponde allora una perversione specifica che è la risultante dell'assenza di freno e protezione insieme. L'impero degli istinti ridiventando assoluto, la tendenza che l'attività isolata, riparata e in qualche modo neutralizzata del gioco riusciva a stornare, si riversa nella vita normale e tende a subordinarla il più possibile alle proprie esigenze. Ciò che era piacere diventa idea fissa; ciò che era evasione diventa costrizione; ciò che era divertimento, diventa febbre, ossessione, fonte d'angoscia.

Il principio del gioco è corrotto. E non lo è — si badi bene — per la presenza di bari o giocatori professionisti, ma unicamente per la contaminazione della realtà. In fondo, non c'è perversione del gioco, c'è come uno smarrirsi e un andare alla deriva di una delle quattro pulsioni primarie che presiedono ai giochi. Il caso non è affatto eccezionale. Si manifesta ogni volta che l'istinto considerato non incontra nella categoria di giochi che gli corrisponde la disciplina e il

rifugio che lo stabilizzano, o ogni volta che esso rifiuta di accontentarsi di tale illusione.

Quanto al baro, egli resta invece all'interno dell'universo del gioco. Se ne stravolge le regole, lo fa, comunque, fingendo di rispettarle. Cerca di imbrogliare. È disonesto, ma ipocrita. E quindi tutela e proclama con il suo atteggiamento la validità delle convenzioni che viola, perché ha bisogno che almeno gli altri le rispettino. Se viene scoperto, è cacciato via. L'universo del gioco resta intatto. Allo stesso modo, colui che di un'attività di gioco fa il proprio mestiere, non cambia in alcun modo la natura del gioco. Ovviamente, lui, personalmente, non gioca: esercita una professione. La natura della competizione o quella dello spettacolo non vengono affatto modificate se gli atleti o gli attori sono dei professionisti che si esibiscono in cambio di un salario e non dei dilettanti che tendono unicamente al proprio divertimento. La differenza riguarda solo loro.

Per i pugili, i ciclisti o gli attori professionisti, l'agon o la mimicry non è più una distrazione volta a compensarli dalle fatiche o a distrarli dalla monotonia di un lavoro impegnativo e logorante. È il loro stesso lavoro, necessario alla sopravvivenza, attività impegnativa e costante, irta di ostacoli e problemi, e alla quale reagiscono proprio giocando a qualche gioco che non li impegni.

Anche per l'attore, la rappresentazione teatrale è una finzione. Si trucca, si traveste, simula, recita. Ma quando cala il sipario e si spengono le luci, ricade nella realtà. La separazione dei due universi resta assoluta. Allo stesso modo, per il professionista del ciclismo, della boxe, del tennis o del calcio, il cimento, l'incontro, la corsa restano competizioni regolate e formalizzate. Non appena terminate, il pubblico si affretta all'uscita. Il campione è restituito alle sue preoccupazioni quotidiane, deve difendere i propri interessi, ideare e mettere in opera la politica che gli assicuri l'avvenire più agiato. Le rivalità perfette e precise nell'ambito delle quali ha appena misurato la propria bravura nelle condizioni più artificiali possibili, lasciano il posto, non appena abbia abbandonato lo stadio, il velodromo o il ring, ad antagonismi ben diversamente temibili. Rivalità subdole, incessanti, implacabili, che impregnano tutta la sua

vita. Come l'attore fuori del palcoscenico, egli si trova allora ricondotto alla comune condizione, al di fuori dello spazio chiuso e del tempo privilegiato in cui regnano le leggi rigorose, gratuite e indiscutibili del gioco.

*

Fuori dall'arena, dopo il colpo di gong, comincia la vera perversione dell'agon, la più diffusa fra tutte. Essa si manifesta in ogni antagonismo che non sia più temperato dal rigore dello spirito di gioco. Ora, la concorrenza assoluta non è mai solo una legge di natura. Essa ritrova nella società la sua brutalità originaria non appena scorga una via libera nella fitta rete delle costrizioni morali, sociali o legali che, come quelle del gioco, costituiscono dei limiti e delle convenzioni. Per questo, l'ambizione forsennata, ossessiva, in qualunque campo si eserciti, purché si manifesti senza rispettare le regole del gioco e del gioco leale, dev'essere denunciata come la deviazione decisiva che, nel caso particolare, fa ritorno alla situazione di partenza. Niente, d'altronde, rivela meglio il ruolo civilizzatore del gioco dei freni che esso suole opporre all'avidità naturale. È assodato che il giocatore ideale è quello che sa considerare con una certa eleganza, distacco e un'ombra, almeno, di sangue freddo, i risultati negativi dello sforzo più costante o la perdita di una posta ingente. La decisione, anche ingiusta, dell'arbitro è approvata per principio. La corruzione dell'agon comincia là dove non vengono riconosciuti né arbitri né arbitraggi.

Per i giochi d'azzardo c'è, parallelamente, corruzione del principio a cui si informano non appena il giocatore cessa di rispettare il caso, vale a dire cessa di ritenerlo una forza impersonale e neutra, senza sentimento né memoria, puro effetto meccanico delle leggi che presiedono alla ripartizione della fortuna. La degenerazione dell'alea nasce con la superstizione.* È infatti allettante, per colui che si affida al destino, cercare di prevederne le decisioni o conciliarsene i favori. Il giocatore accorda un valore significativo a ogni sorta di fenomeni, incontri e prodigi che

immagina prefigurare la sua buona o cattiva sorte. Va in cerca dei talismani più efficaci. Si attiene al più vago avvertimento della sorte che gli venga trasmesso in sogno o attraverso presagi o presentimenti vari. Infine, per neutralizzare gli influssi nefasti, procede o fa procedere agli opportuni scongiuri.

Un simile atteggiamento, che si presenta nella sua forma più esasperata nella pratica dei giochi d'azzardo, lo ritroviamo del resto estremamente diffuso a livello generale di psicologia del profondo e quindi ben lungi dall'interessare solo coloro che frequentano i Casinò o le corse o che acquistano biglietti della lotteria. La regolare pubblicazione di oroscopi da parte di quotidiani e settimanali trasforma per la massa dei lettori ogni giornata e ogni settimana in una sorta di promessa o di minaccia che il cielo e l'oscuro potere degli astri tengono in sospeso. Per lo più, questi oroscopi indicano in particolare il numero favorevole, quel giorno, per i nati sotto i vari segni dello zodiaco. Ciascuno può allora acquistare dei biglietti della lotteria corrispondenti a quel numero: quelli che terminano con quella cifra, quelli che la contengono diverse volte o quelli il cui numero ridotto all'unità mediante addizioni successive coincide con essa, vale a dire praticamente quasi tutti.¹ È significativo che la superstizione, in questa forma estremamente ingenua e popolare, si riveli così direttamente legata ai giochi d'azzardo. Bisogna tuttavia ammettere che il fenomeno va ben oltre.

Si presume che ognuno di noi, uscendo dal letto alla mattina, si trovi a essere vincente o perdente in una gigantesca lotteria incessante, gratuita, inevitabile, che determina per ventiquattr'ore il nostro coefficiente generale di successo o di fallimento. Questo interessa sia il modo di procedere che le nuove risoluzioni e gli affari di cuore. Il redattore dell'oroscopo ha lo scrupolo di avvertire che l'influenza degli astri si esercita entro limiti molto variabili, così che la profezia semplicistica non può mai essere del tutto sbagliata. Certo, la maggior parte del pubblico legge con sorridente scetticismo queste predizioni puerili. Però le legge. Anzi, tiene molto a leggerle. Al punto che molti, pur dichiarandosi scettici, cominciano la lettura del giornale proprio dall'oroscopo. Pare che le pubblicazioni a grande tiratura non si azzardino spesso a privare i loro lettori di

questa soddisfazione, di cui non è opportuno sottovalutare l'importanza né la diffusione.

I più creduloni non si accontentano delle indicazioni sommarie dei quotidiani e dei settimanali illustrati. Ricorrono a pubblicazioni specializzate. A Parigi, una di queste ha una tiratura che supera i centomila esemplari. Spesso, l'adepto si reca a consultare un esegeta patentato. A questo proposito, disponiamo di alcune cifre rivelatrici: centomila parigini consultano ogni giorno seimila indovini, veggenti o cartomanti; secondo l'Istituto nazionale di Statistica, trentaquattro miliardi di franchi vengono spesi ogni anno in Francia presso astrologi, maghi e altri "fachiri".² Negli Stati Uniti, per la sola astrologia, un'inchiesta del 1953 ha contato trentamila professionisti accertati, venti riviste specializzate, una delle quali stampa fino a cinquecentomila copie, e duemila periodici che ospitano una rubrica di oroscopi. E ha valutato in duecento milioni di dollari le somme spese ogni anno unicamente per interrogare gli astri, salvi restando gli altri metodi di divinazione.

Si possono individuare senza difficoltà numerosi indizi della connivenza fra i giochi d'azzardo e la divinazione: uno dei più manifesti e immediati è forse il fatto che le stesse carte servono sia ai giocatori per tentare la sorte che alle veggenti per predire l'avvenire. Costoro, poi, utilizzano giochi di carte specializzati solo per un fatto di prestigio. Comunque, non si tratta che di mazzi di carte normali, completati successivamente da ingenue didascalie, illustrazioni parlanti o allegorie tradizionali. Gli stessi tarocchi * furono e sono tuttora impiegati per ambedue gli scopi. In ogni caso, esiste uno slittamento quasi naturale fra rischio e superstizione.

Quanto all'ostinato accanimento che oggi si riscontra nella ricerca del bacio della fortuna, si tratta di un fenomeno verosimilmente compensatorio della tensione continua richiesta dalla feroce competitività della vita moderna. Chi dispera delle proprie capacità è portato a contare sul destino. Una competizione eccessivamente dura scoraggia la persona pavida e la invita ad affidarsi alle forze esterne. Il pusillanime tenta, attraverso la conoscenza e lo sfruttamento delle probabilità che gli riserva il cielo, di ottenere la ricompensa che egli teme di non riuscire a conquistare con le

proprie qualità, con uno sforzo ostinato e un'applicazione tenace. Piuttosto che ostinarsi in un'ingrata fatica, egli chiede alle carte o alle stelle di avvertirlo del momento propizio al successo della sua impresa.

La superstizione appare così come la perversione, vale a dire l'applicazione alla realtà di quel particolare principio del gioco, l'alea, in base al quale non ci si aspetta niente da se stessi e tutto dal caso. La corruzione della mimicry segue un tracciato parallelo: si manifesta quando l'imitazione, la simulazione, non è più presa per tale, quando colui che è mascherato crede alla realtà del travestimento e della maschera. Egli non fa più la parte del personaggio che rappresenta; convinto di essere quel personaggio, si comporta di conseguenza e dimentica il suo vero essere. La perdita della propria identità profonda rappresenta il castigo di colui che non sa limitare al gioco il proprio gusto a indossare i panni di un'altra personalità. Si tratta, per essere precisi, dell'alienazione.

Anche qui, il gioco protegge dal pericolo. Il ruolo dell'attore è nettamente delimitato dalla superficie del palcoscenico e dalla durata dello spettacolo. Abbandonato quello spazio magico, spentasi la fantasmagoria, l'istrione più vanitoso, l'interprete più compenetrato sono bruscamente costretti da quelle che sono le condizioni stesse del teatro a ripassare in guardaroba e riprendersi la loro personalità. Gli applausi non sono soltanto un'approvazione e una ricompensa. Segnano la fine dell'illusione e del gioco. Allo stesso modo, il ballo in maschera termina all'alba e il Carnevale è di breve durata. Il costume ritorna dal trovarobe o nell'armadio. Ognuno ritrova l'uomo di prima. La precisione dei limiti impedisce l'alienazione. Questa si manifesta invece come esito di un lavoro sotterraneo e continuo. Si verifica quando non c'è stata una netta distinzione fra l'incantesimo e la realtà, quando il soggetto, lentamente, ha potuto immedesimarsi, ai suoi stessi occhi, in un'altra personalità, chimerica, invadente, che rivendica dei diritti esorbitanti nei confronti di una realtà necessariamente con essa incompatibile. Arriva il momento in cui l'alienato — l'altro da sé —

si accanisce disperatamente a negare, piegare o distruggere questo scenario troppo resistente e, per lui, inconcepibile, provocante.

È importante considerare, per l'agon come per l'alea o la mimicry, come l'intensità del gioco non sia in alcun caso causa della deviazione funesta. Questa deriva sempre da una contaminazione con la vita normale. Si manifesta quando l'istinto che presiede al gioco deborda dai limiti rigidi di tempo e di luogo, senza convenzioni preliminari e imperative. Si può benissimo giocare con grande impegno, prodigarvisi al massimo, rischiarsi tutta la propria fortuna, la vita stessa, ma bisogna potersi fermare al momento stabilito e saper tornare alla condizione normale, là dove le regole del gioco, liberatorie e protettive insieme, non hanno più corso.

La competizione è una legge della vita ordinaria. Il caso, anch'esso, non contraddice la realtà. L'imitazione vi trova posto, come possiamo vedere con i truffatori, le spie e i fuggiaschi. In cambio, la vertigine ne è praticamente bandita, a meno che non si prendano in considerazione alcune rare professioni in cui la bravura di chi le pratica consiste comunque nel dominarla. Inoltre, la vertigine comporta quasi necessariamente un pericolo di morte. Nei luna-park, in quegli aggeggi che servono a provocarla artificialmente, vengono generalmente prese delle precauzioni severe per eliminare ogni rischio. E tuttavia, ogni tanto ci scappa l'incidente, anche con macchine studiate e costruite per garantire una perfetta sicurezza a coloro che le usano e che sono sottoposte a scrupolosi controlli periodici. La vertigine fisica, stato estremo e che priva il paziente di ogni mezzo di difesa, è tanto difficile da ottenere quanto rischiosa da sperimentare. Per questo, la ricerca del travolgimento della coscienza o della perdita della percezione, per espandersi nella vita quotidiana, deve assumere delle forme molto diverse da quelle che la vediamo prendere sulle varie macchine rotanti, montagne russe, otovolante, ecc., inventati per suscitare la vertigine nell'universo chiuso e protetto del gioco.

Queste strutture, costose, complesse, che occupano molto spazio, esistono solo nei luna-park delle grandi città dove vengono montate periodicamente in occasione di alcune feste popolari. Già per

l'atmosfera che vi regna, esse appartengono all'universo del gioco. Inoltre, la natura delle scosse che procurano corrisponde in tutto e per tutto alla definizione dello stesso: sono brevi, intermittenti, calcolate, discontinue, come altrettante partite o incontri successivi. Restano fondamentalmente indipendenti dal mondo reale. La loro azione è limitata alla loro stessa durata. Cessano con l'arresto della macchina e non lasciano, nel cultore di questi divertimenti, che un fuggevole senso di stordimento prima di restituirlo al suo stato normale.

Per introdurre la vertigine nella vita quotidiana bisogna passare dagli effetti immediati della fisica ai poteri torbidi e fumosi della chimica. Si chiede allora alla droga o all'alcool l'ebbrezza desiderata o il panico voluttuoso che gli aggeggi del luna-park dispensano in modo repentino e brutale. Ma, questa volta, il vortice non è più fuori dalla realtà né separato da essa: vi si è insediato e vi si sviluppa all'interno. Se, come la vertigine fisica, queste ebbrezze, queste euforie, possono ugualmente distruggere per un certo tempo la stabilità della percezione e il coordinamento dei movimenti, liberare dal peso dei ricordi, dai tormenti della responsabilità e dall'incalzante fardello della vita, non per questo la loro influenza viene a cessare con il cessare dell'accesso. Lentamente, ma stabilmente, esse alterano l'organismo. Tendono a creare, con un bisogno permanente, uno stato d'ansia insopportabile. Ci si trova allora agli antipodi del gioco, attività sempre contingente e gratuita. Con l'alcool e la droga, la ricerca della vertigine irrompe nella realtà in modo crescente, tanto più vasto e pericoloso in quanto suscita un'assuefazione che allontana via via la soglia a partire dalla quale si prova lo stordimento ricercato.

Anche a questo proposito, l'esempio degli insetti e dei girini è alquanto istruttivo. Ce ne sono di quelli che vanno pazzi per i giochi di vertigine, come stanno a provare, se non le farfalle che danzano intorno alla fiamma, per lo meno i girini che, nel loro parossistico mulinello, trasformano la superficie del più piccolo stagno in un carosello argentato. Ora, gli insetti, e particolarmente gli insetti sociali, conoscono anch'essi la "degenerazione della vertigine" sotto forma di un'ebbrezza dalle conseguenze funeste.

Così, una formica delle più comuni, la formica sanguinea, lecca avidamente gli essudati odorosi formati da eteri grassi secreti dalle ghiandole addominali di un piccolo coleottero chiamato *Lochemusa strumosa*. Le formiche introducono nei propri nidi le larve di questo e le nutrono con tanta cura da trascurare le proprie. Ben presto, le larve della *Lochemusa* divorano le larve delle formiche le cui regine, mal curate, non generano più che degli pseudogini sterili. Il formicaio decade e sparisce. La *Formica fusca* che, libera, uccide le *Lochemusa*, le risparmia se è invece schiava presso la Formica sanguinea. Per questa stessa passione di una sostanza grassa e odorosa, essa mantiene presso di sé l'*Atemeles emarginata* che la porta alla rovina. Tuttavia, essa distrugge quest'ultimo parassita, se è schiava presso la Formica rufa che non lo tollera. Non si tratta dunque di un'inclinazione irresistibile ma di una sorta di vizio che può sparire in determinate circostanze: la servitù, in particolare, ora lo suscita, ora consente di resistervi. I capi impongono le loro usanze ai prigionieri.³

Questi casi di intossicazione volontaria non sono isolati. Un'altra specie di formiche, l'*Iridomyrmex sanguineus* del Queensland, va alla ricerca dei bruchi di una piccola falena grigia per bere l'umore inebriante che essi emettono. Schiacciano con le loro mandibole le carni succose di queste larve per farne sprizzare fuori tutto il liquido che contengono. Quando hanno ben spremuto un bruco, passano a un altro. Il male è che i bruchi della falena divorano le uova dell'*Iridomyrmex*. Qualche volta, l'insetto che emette l'essudato odoroso "conosce" il suo potere e provoca la formica. La larva del *Lycaena arion*, studiata da Chapman e da Frohawk, è munita di una sacca da miele. Quando incontra un'operaia della specie *Myrmica laevinodis*, solleva i segmenti anteriori del suo corpo, invitando la formica a trasportarla nel suo nido. Ora, il *Lycaena arion* si nutre di larve di *Myrmica* e quest'ultima si interessa al *Lycaena* solo nei periodi in cui questo insetto produce miele. Infine, un emittero giavanese, *Ptilocerus ochraceus*, descritto da Kirkaldy e Jacobson, porta nel mezzo della faccia ventrale una ghiandola contenente un liquido tossico che offre alle formiche, che ne sono ghiotte. Queste

corrono subito a leccarlo. Il liquido le paralizza ed esse diventano così, per il *Ptilocerus*, una facile preda.⁴

I comportamenti aberranti delle formiche non rivelano forse, come abbiamo detto, l'esistenza di istinti nocivi alla specie. Stanno piuttosto a dimostrare che l'attrazione irresistibile per una sostanza paralizzante riesce a neutralizzare gli istinti più forti, in particolare l'istinto di conservazione che spinge l'individuo a vegliare sulla propria sicurezza e gli comanda di proteggere e nutrire la prole. Le formiche, potremmo dire, "dimenticano" tutto per la droga. Adottano i comportamenti più funesti, si offrono spontaneamente al nemico o gli abbandonano le loro uova e le loro larve.

In modo curiosamente analogo, l'ebetismo, l'ebbrezza, l'intossicazione da alcool, spingono l'uomo verso una strisciante ma irreversibile autodistruzione. Alla fine, privato della libertà di volere qualcos'altro oltre al suo veleno, egli si trova in preda a uno smarrimento organico continuo, straordinariamente più pericoloso della vertigine fisica che, almeno, non compromette che provvisoriamente la sua capacità di resistere al fascino del vuoto.

*

Quanto al *ludus* e alla *paidia*, che non sono categorie del gioco ma modi di giocare, essi passano nella vita ordinaria conservando il loro eterno contrasto: quello appunto che oppone il chiasso a una sinfonia, lo scarabocchio all'applicazione sapiente delle leggi della prospettiva. La loro contrapposizione è continuamente alimentata dal fatto che un'impresa preliminarmente concertata, in cui le diverse risorse disponibili ricevono la loro utilizzazione ottimale, non ha alcunché da spartire con un'agitazione pura, caotica, che tende unicamente al proprio parossismo.

Ciò che si trattava di prendere in esame era la degenerazione dei principi del gioco o, se si preferisce, la loro libera espansione senza steccati né convenzioni. Abbiamo osservato che tale corruzione si produce in base a modalità identiche. E comporta delle conseguenze la cui gravità, forse, è solo apparentemente molto disuguale. La follia o la tossicodipendenza sembrano conseguenze sproporzionate alla

semplice espansione di uno degli istinti del gioco al di fuori del campo in cui potrebbe dispiegarsi senza alcun danno irreparabile. Al contrario, la superstizione, causata dalla deviazione dell'alea, appare innocua. E, addirittura, l'ambizione sfrenata cui porta lo spirito di competizione svincolato dalle regole di equilibrio e lealtà, sembra spesso avvantaggiare l'audace che vi si abbandona. E tuttavia, la tentazione di affidarsi per le proprie scelte di vita alle potenze occulte e all'autorità dei segni, applicando meccanicamente un sistema di corrispondenze fittizie, non incoraggia l'uomo a trarre il miglior profitto dai propri privilegi essenziali. Lo spinge al fatalismo, lo rende incapace di una valutazione intelligente dei rapporti fra i fenomeni. Lo dissuade dal perseverare e dallo sforzarsi di riuscire a dispetto delle circostanze avverse.

Trasposto nella realtà, l'agon non ha altro scopo che il successo. Le regole di una rivalità cavalleresca vengono neglette e sprezzate; appaiono semplici convenzioni farraginose e ipocrite. Trionfa la competizione più feroce. Il successo giustifica i colpi bassi. Se l'individuo è ancora trattenuto dal timore dei tribunali o dell'opinione pubblica, alle nazioni pare legittimo, se non meritorio, condurre la guerra in modo spietato e senza limiti. Le varie restrizioni imposte alla violenza cadono in disuso. Le operazioni belliche non sono più limitate alle regioni di confine, alle piazzeforti e ai militari. Non si svolgono più in base a una strategia che a volte ha fatto assomigliare la guerra a un gioco. La guerra si allontana dal torneo cavalleresco, dal duello, in una parola dal combattimento regolato in campo chiuso, per trovare la sua forma totalizzante nelle distruzioni massicce e nei massacri di intere popolazioni.

Ogni degenerazione dei principi del gioco si traduce con un abbandono di quelle convenzioni precarie e alquanto dubbie che è sempre lecito, se non addirittura proficuo, negare, ma la cui difficile adozione costella tuttavia lo sviluppo della civiltà. Se i principi dei giochi corrispondono infatti a degli istinti potenti (competizione, ricerca della fortuna, imitazione, vertigine), si comprende facilmente come essi non possano ricevere un appagamento positivo e creativo che in determinate condizioni, ideali e circoscritte, quelle

che vengono proposte, in ogni singolo caso, dalle regole del gioco. Abbandonate a se stesse, frenetiche e rovinose come tutti gli istinti, queste pulsioni elementari non possono portare che a delle conseguenze funeste. I giochi disciplinano gli istinti e impongono loro un'esistenza istituzionale. Nel momento in cui accordano agli impulsi un soddisfacimento formale e limitato, essi li educano, li fecondano e vaccinano l'anima contro la loro virulenza. Contemporaneamente, li rendono atti a contribuire positivamente ad arricchire e determinare gli stili delle culture.

Tabella 2

	<i>Forme culturali che restano in margine al meccanismo sociale</i>	<i>Forme istituzionali integrate alla vita sociale</i>	<i>Degenerazione</i>
<i>AGON (competizione)</i>	sport	concorrenza in campo commerciale esami e concorsi	violenza, volontà di potenza, astuzia, inganno
<i>ALEA (fortuna, caso)</i>	lotterie, casinò ippodromi totalizzatori	speculazione in Borsa	superstizione astrologia ecc.
<i>MIMICRY (simulacro)</i>	carnevale teatro cinema mito divistico	uniforme, etichetta cerimoniale professioni rappresentative	alienazione sdoppiamento della personalità
<i>ILINX (vertigine)</i>	alpinismo sci, alta acrobazia ebbrezza della velocità	tutte le professioni il cui esercizio implica il dominio della vertigine	alcolismo e droghe

Note

1 Dossier, p. 217.

2 Tutte le cifre che figurano nell'opera valgono per l'anno 1958, data di uscita della I edizione. 1

3 Henri Piéron: "Les instincts nuisibles à l'espèce devant les théories transformistes", Scientia, t. IX, 1911, pp. 199-203.

4 W. Morton-Wheeler: Les Sociétés d'Insectes, trad. frane., 1926. Cito nel Dossier, pp. 217-218, la manovra caratteristica del Ptilocerus.

PER UNA SOCIOLOGIA CHE PARTA DAI GIOCHI

Per molto tempo, lo studio dei giochi è stato semplicemente storia dei giocattoli. L'attenzione era rivolta agli strumenti e agli accessori dei giochi più che alla loro natura, alle loro caratteristiche, alle leggi e agli istinti che vi sono alla base, al tipo di soddisfazione che procurano. In generale, si consideravano i giochi semplici e insignificanti svaghi infantili e non si pensava di attribuir loro il benché minimo valore culturale. Le analisi condotte sull'origine dei giochi o dei giocattoli hanno pienamente confermato la prima impressione in base alla quale i giocattoli sono semplici strumenti e i giochi comportamenti divertenti e puerili, senza importanza, lasciati ai bambini quando gli adulti hanno trovato di meglio da fare. Così, le armi cadute in disuso diventano a loro volta giocattoli: l'arco, lo scudo, la cerbottana, la fionda. Il bilboquet e la trottola sono stati inizialmente arnesi magici. Molti altri giochi si basano ugualmente su antiche credenze o riproducono superficialmente riti svuotati del loro significato profondo.* Conte e girotondi * appaiono ugualmente come antichi incantesimi ormai fuori uso.

"Tutto scade nel gioco," è portato a concludere il lettore di Hirn, di Groos, di Lady Gomme, di Carrington Bolton e tanti altri.¹

Tuttavia, Huizinga, nel 1938, nella sua opera principale, *Homo ludens*, sostiene la tesi esattamente opposta: è la cultura che viene dal gioco. Il gioco è libertà e invenzione, fantasia e disciplina insieme. Tutte le manifestazioni importanti della cultura sono ricalcate su di esso. Sono debitrice dello spirito di ricerca, del rispetto della regola, del distacco che il gioco innesca e sviluppa. Sotto certi aspetti, le regole del diritto, quelle della prosodia, del contrappunto e della prospettiva, quelle della messinscena teatrale e

della liturgia, quelle della tattica militare e della controversia filosofica sono altrettante regole di gioco. Stabiliscono delle convenzioni che bisogna rispettare. Si può senz'altro affermare che il loro intreccio sottile dia origine alla civiltà.

"Tutto avrebbe dunque origine dal gioco?" ci si domanda richiudendo *Homo ludens*.

Le due tesi si contrappongono quasi inesorabilmente. Non penso che siano state ancora messe a confronto, sia per privilegiarne una, sia per connetterle, integrarle una all'altra. Bisogna ammettere che sembrano ben lungi dal potersi facilmente conciliare. In un caso, i giochi sono sistematicamente presentati come altrettante degradazioni di quelle attività adulte che, avendo perso la loro vera portata, decadono a livello di distrazioni anodine. Nell'altro, lo spirito ludico è all'origine delle convenzioni feconde che permettono lo sviluppo delle culture. Stimola l'ingegno, la sottigliezza e l'inventiva. Contemporaneamente, insegna la lealtà nei confronti dell'avversario e dà l'esempio di competizioni in cui la rivalità non si prolunga mai oltre l'incontro. Attraverso il gioco, l'uomo si trova in grado di neutralizzare la monotonia, il determinismo, la cecità e la brutalità della natura. Impara a costruire un ordine, a concepire un'economia, a stabilire un'equità.

*

Tuttavia, per quanto mi riguarda, non ritengo impossibile comporre questa antinomia.* Lo spirito di gioco è essenziale alla cultura, ma giochi e giocattoli, nel corso della storia, sono effettivamente i residui della cultura. Sopravvivenze incomprese di una condizione superata o elementi presi a prestito da una cultura estranea e che si trovano espropriati del loro significato all'interno di quella in cui sono introdotti, essi appaiono ogni volta estranei al funzionamento della società in cui li si riscontra. Vi sono ormai soltanto tollerati, mentre in una fase precedente o nella società dalla quale hanno avuto origine, erano parte integrante delle istituzioni, sia religiose che laiche. In quel contesto, certamente, non erano affatto dei giochi, nel senso che si dà ai giochi dei bambini, ma non

per questo partecipavano meno dell'essenza del gioco, quale la definisce giustamente Huizinga. È mutata la loro funzione sociale, non la loro natura. Il "transfert", la degradazione che hanno subito, li hanno svuotati del loro significato politico o religioso. Ma questo decadimento non ha fatto che rivelare, isolandolo, ciò che in essi non era che gioco, struttura di gioco.

È il caso di dare alcuni esempi. La maschera ne offre subito il più pertinente e significativo: oggetto sacro universalmente diffuso e il cui passaggio allo stato di giocattolo segna probabilmente un mutamento capitale nella storia della civiltà. Ma esistono altri casi comprovati di un simile "transfert". L'albero della cuccagna si ricollega ai miti di conquista del cielo, il calcio alla disputa del globo solare fra due fratrie antagoniste. Certi giochi con la corda * servivano a presagire la preminenza delle stagioni e dei gruppi sociali che gli corrispondevano. L'aquilone, prima di diventare un gioco, in Europa, verso la fine del XVIII secolo, rappresentava nell'Estremo Oriente l'anima staccata, esteriore, del suo proprietario rimasto a terra, ma collegato magicamente (e realmente, attraverso la corda per mezzo della quale si trattiene l'aquilone) alla fragile armatura di carta abbandonata ai vortici dei venti. In Corea, l'aquilone svolgeva la funzione di capro espiatorio per liberare da ogni male una comunità peccatrice. In Cina, fu utilizzato per misurare le distanze; a mo' di rudimentale telegrafo, per trasmettere brevi messaggi; infine, per lanciare una corda al di sopra di un corso d'acqua e permettere così di gettare un ponte di barche. Nella Nuova Guinea, lo si utilizzava per rimorchiare delle imbarcazioni. Il gioco detto della "campana" (o "gioco del mondo") * rappresentava, molto probabilmente, il labirinto in cui da principio si smarriva l'iniziato. Nel giocare "a prendersi",* dietro l'innocenza e l'agitazione puerili, si è riconosciuta la terribile scelta di una vittima propiziatoria: designata dalla sentenza fatale della sorte, prima d'esserlo dalle sillabe sonore e vuote della conta, essa poteva (per lo meno si suppone) liberarsi del suo marchio infamante passandolo per contatto a colui che raggiungeva nella corsa.

Nelle tombe dell'antico Egitto, si trova molto spesso la rappresentazione di una scacchiera. Le cinque case in basso a destra

sono ornate di geroglifici propiziatori. Sopra il giocatore, vi sono delle iscrizioni che si riferiscono alle sentenze del giudizio dei morti cui presiede Osiride. Il defunto gioca la propria sorte nell'altro mondo e si guadagna, o perde, la beatitudine. Nell'India vedica, chi offre un sacrificio si dondola su un'altalena per aiutare il sole a risalire nel cielo. Si ritiene infatti che l'oscillante traiettoria dell'altalena colleghi il cielo e la terra e la si paragona all'arcobaleno, altro collegamento fra cielo e terra. L'altalena si trova generalmente associata alle idee di pioggia, di fecondità, di rinnovamento della natura. In primavera, si fa solennemente dondolare Kama, dio dell'amore, e Krishna, protettore degli armenti. L'altalena cosmica spinge l'universo in un su e giù eterno in cui sono trascinati gli esseri e i mondi.

I giochi periodici celebrati in Grecia erano accompagnati da sacrifici e processioni. Dedicati a una divinità, costituivano essi stessi un'offerta: quella dello sforzo, dell'abilità o della grazia. Queste competizioni sportive erano prima di tutto una sorta di culto, la liturgia di una cerimonia sacra.

In linea generale, i giochi d'azzardo sono stati costantemente collegati alla divinazione, così come i giochi di forza o di destrezza, o i tornei di enigmi,* avevano valore di prova nei rituali di investitura di una qualche carica o ministero importante. Il gioco attuale è tuttora male affrancato dalla sua origine sacrale. Gli Eschimesi giocano al bilboquet solo all'equinozio di primavera. E a condizione di non andare a caccia l'indomani. Questa dilazione purificatoria non si spiegherebbe se la pratica del bilboquet non fosse stata inizialmente qualcosa di più di una semplice distrazione. In realtà, essa dà luogo a ogni specie di recitazioni mnemotecniche. In Inghilterra, c'è una data fissa per giocare alla trottola ed è legittimo sequestrare quella che gira fuori stagione.* Sappiamo che un tempo villaggi, parrocchie e città possedevano trottole gigantesche che le confraternite facevano girare ritualmente quando ricorrevano determinate feste. Anche in questo caso, un gioco infantile pare uscito da una preistoria carica di significati profondi.

Girotondi e filastrocche, a loro volta, sembrano continuare o ripetere antiche liturgie cadute in disuso. Così, in Francia, *La Tour*

prends garde, Le Pont du Nord o Les Chevaliers du Guet. E, in Inghilterra, Jenny Jones o Old Rogers.

Non c'è voluto molto di più, inoltre, per ritrovare nella drammatizzazione di questi giochi reminiscenze del ratto a scopo di matrimonio, di svariati tabù, di rituali funebri e di tanti costumi caduti in dimenticanza.

Non esiste alcun gioco, infine, che non sia apparso agli storici specializzati come lo stadio estremo della progressiva decadenza di un'attività solenne e decisiva che determinava la prosperità o il destino degli individui o delle comunità. Cionondimeno mi chiedo se una simile dottrina, che consiste nel considerare ogni gioco come la metamorfosi estrema e svilita di un'attività importante, non sia fundamentalmente errata e, a dirla franca, un'ottica del tutto illusoria che non risolve minimamente il problema.

È senz'altro vero che l'arco, la fionda, la cerbottana esistono tuttora come giocattoli mentre strumenti più potenti li hanno sostituiti in quanto armi.* Ma i bambini giocano anche con pistole ad acqua o a cartuccia, e con carabine ad aria compressa, mentre né pistole né fucili sono fuori uso presso gli adulti. E giocano anche con carri armati, sommergibili e aerei in miniatura che lasciano cadere imitazioni miniaturizzate di bombe atomiche. Non esiste arma nuova che non venga immediatamente tradotta in giocattolo. Al contrario, non è del tutto sicuro che i bambini della preistoria non giocassero già con degli archi, delle fionde e delle cerbottane di fortuna, mentre i loro padri se ne servivano "sul serio" o "per davvero", per usare un'espressione estremamente rivelatrice del linguaggio infantile. È improbabile che si sia aspettata l'invenzione dell'automobile per giocare alla diligenza. Il gioco di monopoli * riproduce il funzionamento del capitalismo: non viene dopo il capitalismo.

L'osservazione è altrettanto valida sia per il sacro che per il profano. Le Katcina sono semi-divinità che costituiscono il principale oggetto di culto degli Indiani Pueblos del Nuovo Messico: ciò non impedisce che quegli stessi adulti che li onorano e li incarnano nel corso di danze mascherate, facciano poi delle bambole a immagine e somiglianza delle Katcina per divertire i

bambini. Allo stesso modo, nei paesi cattolici, i bambini giocano normalmente alla messa, alla cresima, al matrimonio, al funerale. I genitori li lasciano fare, per lo meno finché l'imitazione si mantiene nei limiti di un certo rispetto. Nell'Africa nera, i bambini costruiscono in modo analogo maschere e rombi e vengono d'altronde puniti se l'imitazione passa i limiti e assume un carattere eccessivamente parodistico o sacrilego.

In poche parole, strumenti, simboli e rituali della vita religiosa, comportamenti e gesta della vita militare, vengono normalmente imitati dai bambini che si divertono a comportarsi come gli adulti, a fingere per un momento di essere adulti. Per questo, ogni cerimonia, o più in generale ogni attività rigorosamente regolata, non appena presenti degli elementi suggestivi o rivesta una qualche solennità, e soprattutto se l'officiante, per adempierla, indossa un costume speciale, serve normalmente da supporto a un gioco che la riproduce a vuoto. Di qui il successo delle armi-giocattolo e dei vari costumi che, grazie ad alcuni accessori caratteristici e agli elementi di un rudimentale travestimento, permettono al bambino di trasformarsi in ufficiale, in poliziotto, in fantino, in aviatore, in marinaio, in cowboy, in bigliettaio d'autobus, in qualunque personaggio interessante che avrà colpito la sua attenzione. Lo stesso discorso vale per la bambola che, a ogni latitudine, permette alla bambina di imitare la madre, di essere una madre.

Si è portati a sospettare che non ci sia passaggio, svilimento di un'attività seria degradata a divertimento infantile, ma piuttosto presenza simultanea di due diversi registri. Il bambino indiano si divertiva già con l'altalena ai tempi in cui l'officiante faceva religiosamente oscillare Kama o Krishna sull'altalena liturgica sfarzosamente ornata di ghirlande e pietre preziose. I bambini d'oggi giocano al soldato senza che gli eserciti siano spariti. E come immaginare che un giorno sparisca il gioco della bambola? *

*

Considerando ora le occupazioni degli adulti, il torneo è un gioco, la guerra non lo è. A seconda delle epoche, vi si muore, poco o molto

che sia. Certo, si può essere uccisi anche in un torneo, ma solo accidentalmente, come in una corsa automobilistica, in un incontro di boxe o di scherma, perché il torneo è più regolato, più separato dalla vita reale, meglio circoscritto della guerra. Inoltre, al di fuori del suo spazio, esso è, per natura, privo di conseguenze: pura occasione di gesta prestigiose messe subito in ombra dalla prodezza seguente, così come ogni nuovo record oscura l'impresa precedente. Allo stesso modo, la roulette è un gioco, ma non lo è la speculazione, in cui tuttavia il rischio non è minore: la differenza sta nel fatto che, in un caso, ci si astiene dall'intervenire sulla sorte e, nell'altro, ci si adopera invece per intervenire sulla decisione finale, senz'altro freno che la paura dello scandalo o della prigione.

In questa prospettiva, si vede benissimo che il gioco non è affatto il residuo anodino di un'occupazione da adulto caduta in disuso e superata, benché ne perpetui eventualmente la parvenza. Il gioco si presenta innanzitutto come un'attività parallela, indipendente, che si contrappone alle gesta e alle decisioni della vita normale attraverso a delle caratteristiche specifiche che gli sono proprie e fanno sì che esso sia un gioco. Si tratta di quelle caratteristiche specifiche che prima ho tentato di definire e analizzare.

Così, i giochi dei bambini consistono in parte, e in modo assolutamente naturale, nel mimare gli adulti, esattamente come la loro educazione si prefigge lo scopo di prepararli a diventare a loro volta degli adulti gravati di responsabilità effettive, non più immaginarie e tali che basti dire "non gioco più" per abolirle. Il vero problema comincia qui. Perché non bisogna dimenticare che gli adulti non cessano di giocare, per conto loro, a giochi complessi, vari, a volte pericolosi, ma che restano pur sempre giochi, in quanto collaudati come tali. Sebbene vi si possano trovare impegnati il patrimonio e la vita stessa allo stesso modo e ancora di più di quanto non lo siano nelle attività cosiddette serie, ognuno li distingue immediatamente da queste ultime, anche quando esse appaiano al giocatore assai meno importanti del gioco che lo appassiona. Il gioco, infatti, resta separato, chiuso, in linea di massima senza ripercussione importante sulla solidità e la continuità della vita collettiva e istituzionale.

Tutti gli autori che si sono ostinati a vedere nei giochi, specialmente nei giochi infantili, delle modificazioni futili e divertenti di attività un tempo ricche di significato e ritenute decisive, non hanno considerato abbastanza che gioco e vita normale sono costantemente e in ogni campo antagonisti e simultanei. Un simile errore di valutazione ci fornisce tuttavia un insegnamento prezioso in quanto rivela, senza alcun dubbio, che la storia verticale dei giochi, voglio dire la loro trasformazione nel corso del tempo — il destino di una liturgia che finisce in girotondo, di uno strumento magico o di un oggetto di culto che diventa giocattolo — è ben lungi dal dare sulla natura del gioco tante informazioni quante ne hanno immaginate gli studiosi che hanno pazientemente scoperto queste audaci filiazioni. In compenso, queste stabiliscono, come di riflesso, che il gioco è coesistente, inseparabile dalla cultura, le cui manifestazioni più significative e complesse appaiono strettamente associate a delle strutture di giochi, se non addirittura come strutture di giochi prese sul serio, erette a istituzione, a regola generale, divenute strutture imperative, coercitive, insostituibili, promosse, in una parola, a regole del gioco sociale, norme di un gioco che è più di un gioco.

Alla fine, la questione di sapere che cosa sia venuto prima, se il gioco o la struttura seria, appare alquanto vana. Spiegare i giochi a partire dalle leggi, dalle usanze o dalle liturgie o, al contrario, spiegare la giurisprudenza, la liturgia, le regole della strategia, del sillogismo o dell'estetica partendo dallo spirito di gioco, sono operazioni complementari, ugualmente valide e feconde, se non pretendono di escludersi a vicenda. Le strutture ludiche e le strutture funzionali sono spesso identiche, ma le rispettive attività cui esse presiedono sono irriducibili l'una all'altra e si esercitano, a ogni modo, in campi fra loro incompatibili.

Tuttavia, ciò che si esprime nei giochi non è diverso da quanto esprime una cultura. La motivazione profonda coincide. Naturalmente, con il tempo, quando una cultura si evolve, ciò che era inizialmente istituzione può senz'altro trovarsi svilito. Un contratto un tempo essenziale diventa convenzione puramente

formale, che ciascuno rispetta o non cura a proprio piacimento, perché ottemperarvi è ormai preoccupazione gratuita, voluttuaria, sopravvivenza prestigiosa, senza alcuna ripercussione sull'effettivo funzionamento della società considerata. Poco a poco, questa riverente, desueta considerazione scade a livello di semplice regola di gioco. Ma il solo fatto che si possa riconoscere in un gioco un antico elemento importante del meccanismo sociale, rivela una straordinaria connivenza ed eccezionali possibilità di scambio fra i due campi.

*

Ogni istituzione funziona in parte come un gioco, di modo che essa si presenta anche come un gioco che si è dovuto instaurare, un gioco che poggia su nuovi principi e che ha dovuto spodestare uno precedente. Questo gioco inedito risponde a nuovi bisogni, mette in auge nuove norme e legislazioni, esige altri meriti e attitudini diverse. Sotto questo profilo, una rivoluzione appare come un mutamento delle regole del gioco: a esempio, i privilegi o le responsabilità un tempo devoluti a ciascuno dal caso della nascita, devono ormai essere ottenuti per mezzo del merito personale, col favore di un concorso o di un esame. In altre parole, i principi che ordinano i vari tipi di giochi — caso o destrezza, fortuna o superiorità dimostrata — si manifestano allo stesso modo anche al di fuori dell'universo chiuso del gioco. Bisogna però ricordare che essi governano quest'ultimo in modo assoluto, senza resistenza e, per così dire, come un mondo fittizio senza peso né materia, mentre nell'universo confuso, inestricabile, dei reali rapporti umani, la loro azione non è mai isolata, né sovrana, né circoscritta in partenza: comporta conseguenze inevitabili. Ha in sé, nel bene e nel male, una fecondità naturale.

Tuttavia, in ambedue i casi è possibile identificare le stesse motivazioni determinanti:

Il bisogno di affermarsi, l'ambizione di mostrarsi il migliore;

Il gusto della sfida, del primato, o semplicemente della difficoltà superata;

L'attesa, la ricerca del favore del destino;
Il piacere della segretezza, della finzione, del travestimento;
Quello di aver paura o di far paura;
La ricerca della ripetizione, della simmetria, o al contrario la gioia d'improvvisare, d'inventare, di variare le soluzioni all'infinito;
La gioia di delucidare un mistero, un enigma;
Le soddisfazioni procurate da ogni arte combinatoria;
Il desiderio di misurarsi in una prova di forza di abilità, di velocità, di resistenza, di equilibrio, d'ingegnosità;
La messa a punto di regole e norme, il dovere di rispettarle, la tentazione di aggirarle;
Infine l'ebbrezza e il rapimento dei sensi, la nostalgia dell'estasi, il desiderio di un panico voluttuoso.

Non c'è alcuno di questi atteggiamenti o di questi impulsi, del resto spesso incompatibili fra loro, che non si ritrovi tanto nel mondo marginale e astratto del gioco quanto nel mondo non protetto dell'esistenza sociale, dove le azioni hanno normalmente il loro pieno effetto. Ma non vi hanno un'uguale necessità, non vi svolgono lo stesso ruolo, non vi godono dello stesso credito.

Inoltre, è impossibile tenerli tutti in conciliato equilibrio. Per lo più, si escludono a vicenda. Là dove gli uni sono tenuti in grande onore, gli altri sono necessariamente denigrati. A seconda dei casi, si obbedisce al giurista o si dà retta al forsennato; ci si affida al calcolo o all'ispirazione; si apprezza la violenza o la diplomazia; si dà la preferenza al merito o all'esperienza, alla saggezza o a un qualche incontrollabile (dunque indiscutibile) sapere che si presume venga dagli Dei. Una suddivisione implicita, inesatta, incompleta, si effettua così in ogni cultura fra i valori cui è riconosciuta un'efficacia sociale e gli altri. Questi ultimi si sviluppano allora in campi secondari che vengono loro abbandonati e all'interno dei quali quello del gioco occupa un posto importante. È quindi possibile domandarsi se la diversità delle culture, i tratti particolari che danno a ciascuna di esse la propria fisionomia originale, non siano senza rapporto con la natura di alcuni fra i giochi che vi si vedono fiorire * e che altrove non godono della stessa popolarità.

Inutile dire che la pretesa di definire una cultura a partire esclusivamente dai suoi giochi sarebbe un'operazione temeraria e probabilmente deviante. Ogni cultura, infatti, conosce e pratica simultaneamente un gran numero di giochi di specie diverse. Soprattutto, non è possibile determinare, senza un'analisi preliminare, quali si accordano con i valori istituzionali, li suffragano, li rafforzano, e quali, invece, li negano, se ne fanno beffe e rappresentano così, nella società presa in considerazione, delle compensazioni o delle valvole di sicurezza. Per fare un esempio, è chiaro che i giochi olimpici, nella Grecia antica, rappresentano l'ideale della polis, e contribuiscono a realizzarlo, mentre, in molti Stati moderni, le lotterie nazionali o i totalizzatori sulle corse dei cavalli vanno contro l'ideale proclamato: ciò nondimeno, essi svolgono un ruolo altrettanto significativo, forse indispensabile, precisamente nella misura in cui offrono una contropartita di natura aleatoria alle ricompense che in linea di massima solo il lavoro e il merito personale dovrebbero procurare.

A ogni modo, dal momento che il gioco occupa un campo proprio il cui contenuto è variabile e a volte perfino intercambiabile con quello della vita corrente, era importante determinare prima di tutto, e il più esattamente possibile, i caratteri specifici di questa occupazione che passa per essere l'occupazione tipica del fanciullo, ma che non cessa, sotto altre forme, di attrarre l'adulto. Questa è stata la mia prima preoccupazione.

Al tempo stesso, ho dovuto constatare che, nel momento in cui l'adulto si abbandona a questo preteso svago, esso non l'assorbe meno di un'attività professionale. Spesso, lo interessa di più. A volte, esige da lui un maggiore dispendio di energia, di abilità, di intelligenza o di applicazione. Questa libertà, questa intensità, il fatto che il comportamento che ne viene esaltato si sviluppa in un mondo separato, ideale, al riparo da ogni conseguenza fatale, spiegano, secondo me, la fertilità culturale dei giochi e fanno comprendere come la scelta di cui testimoniano riveli da parte sua il volto, lo stile e i valori di ogni società.

Persuasato, quindi, che fra i giochi, le usanze e le istituzioni debbano necessariamente esistere stretti rapporti di compensazione

o di connivenza, non mi pare estraneo a ogni congettura plausibile il ricercare se il destino stesso delle culture, la loro possibilità di riuscita o il loro rischio di stagnazione, non siano ugualmente da ascrivere alla preferenza che esse accordano a questa o quella delle categorie elementari nelle quali ho creduto di poter suddividere i giochi e che non hanno tutte una pari fecondità. In altre parole, non mi accingo solamente a una sociologia dei giochi. Penso di gettare le basi di una sociologia *a partire* dai giochi.

Note

1 Questa tesi è la più diffusa, la più popolare; gode del pubblico consenso. Ed è perciò proprio quella che viene in mente a uno scrittore così poco prevenuto in questo campo come Jean Giraudoux. Inaspettatamente, egli ne dà una sintesi immaginifica, fantasiosa nel dettaglio, ma significativa nell'insieme. Secondo lui, gli uomini avrebbero "mimato, attraverso il gioco, le occupazioni corporee — e anche morali, qualche volta — cui la vita moderna li obbligava a rinunciare". Con l'aiuto della fantasia, tutto si spiega allora facilmente: "Il podista, per quanto inseguito da altri concorrenti, insegue una preda o un nemico immaginario. Lo sportivo che si esercita agli attrezzi si arrampica a cogliere frutti preistorici. Lo schermitore si batte contro un Guisa o contro Cyrano e il lanciatore del giavellotto contro i Medi e i Persiani. Il bambino che gioca con un compagno a rincorrersi, si mette fuori dalla portata di un grosso rettile. Il giocatore di hockey para pietre bizantine e il giocatore di poker usa l'ultima riserva di magia che ancora sia data a normali cittadini in giacca e cravatta per ipnotizzare e suggestionare. Di ciascuna delle nostre antiche occupazioni di morte è rimasta una testimonianza: il gioco. Esso è la storia mimata della prima età del mondo, e lo sport, che è la pantomima delle sue epoche di sofferenza e di lotta, è dunque specialmente deputato a conservare al corpo l'agilità e la forza primitiva." Jean Giraudoux: *Satis Pouvoirs*, Monaco, 1946, pp. 112-113.

PARTE SECONDA

6. TEORIA ALLARGATA DEI GIOCHI

Gli atteggiamenti fondamentali che presiedono ai giochi — competizione, caso, imitazione, vertigine — non si riscontrano sempre isolatamente. Si è potuto constatare, a diverse riprese, che essi potevano mettere insieme le loro seduzioni. Molti giochi si basano perfino sulla loro capacità di associazione. Non bisogna tuttavia pensare che principi così nettamente caratterizzati si accordino indistintamente. Limitandoci ad associarli due alla volta, i quattro atteggiamenti fondamentali permettono in teoria sei abbinamenti ugualmente possibili, e soltanto sei. Ognuno di essi si trova abbinato successivamente con uno degli altri tre:

Competizione-caso (agon-alea);
Competizione-imitazione (agon-mimicry);
Competizione-vertigine (agon-ilinx) ;
Caso-imitazione (alea-mimicry) ;
Caso-vertigine (alea-ilinx);
Imitazione-vertigine (mimicry-ilinx).

Naturalmente, si potrebbero prevedere delle combinazioni ternarie, ma è evidente che esse costituirebbero quasi sempre delle semplici giustapposizioni occasionali che non avrebbero alcuna influenza sul carattere dei giochi nei quali le si riscontra: così, una corsa di cavalli, tipico agon per i fantini, è contemporaneamente uno spettacolo che, come tale, rientra nel campo della mi- mimicry e un pretesto per azzardare delle scommesse attraverso le quali la competizione si fa veicolo di alea. I tre campi, tuttavia, restano relativamente autonomi. Il principio della corsa non viene

modificato per il fatto che si scommette sui cavalli. Non c'è quindi una vera connessione, ma semplice concomitanza, la quale del resto non è affatto dovuta al caso e si spiega con la natura stessa dei principi dei giochi.

Questi non possono aggregarsi, neppure a due a due, con uguale facilità. Il loro contenuto dà ai sei abbinamenti teoricamente possibili un livello di probabilità e di efficacia alquanto diverso. In alcuni casi, la natura di questi contenuti o rende la loro unione inconcepibile in partenza, o la bandisce dall'universo del gioco. Alcuni altri accostamenti, che non sono impediti dalla natura delle cose, restano puramente accidentali. Non corrispondono a delle affinità imperative. Succede, infine, che fra le fondamentali tendenze che contrappongono fra loro le varie specie di giochi si manifestino delle solidarietà costituzionali. Improvvisamente, si palesa una complicità decisiva.

Per questo, dei sei abbinamenti prevedibili, due appaiono, a un esame approfondito, contro natura, altri due semplicemente validi, e solo gli ultimi due riflettono delle complicità essenziali.

È opportuno valutare in modo più approfondito come si articoli una simile sintassi.

Abbinamenti contro natura

In primo luogo, è chiaro che la vertigine non può trovarsi associata alla rivalità regolata senza immediatamente snaturarla. La paralisi che l'ilinx provoca, come del resto il cieco furore che mette in moto in altri casi, costituiscono la negazione rigorosa di uno sforzo controllato. Essi distruggono le condizioni stesse che definiscono l'agon: il ricorso efficace all'abilità, alla forza, al calcolo; la padronanza di sé; il rispetto della regola; il desiderio di misurarsi ad armi pari; l'accettazione preliminare del verdetto di un arbitro; l'obbligo, riconosciuto in anticipo, di circoscrivere la contesa entro i limiti convenuti, ecc. Di tutto questo, niente più sussiste.

Regola e vertigine sono decisamente incompatibili. Caso e imitazione non sembrano neanch'essi suscettibili della benché

minima complicità. Infatti, ogni astuzia, ogni contraffazione, rende vana la consultazione della sorte. Cercare di ingannare il caso non ha senso. Il giocatore chiede un responso che lo assicuri del favore incondizionato del destino. Nel momento in cui lo sollecita, non può recitare la parte di un personaggio estraneo, né credere né far credere di essere un altro. Del resto, nessuna imitazione, per definizione, può trarre in inganno la fatalità. L'alea presuppone un abbandono pieno e totale ai capricci della fortuna, abdicazione contraddittoria rispetto al travestimento o al sotterfugio. Altrimenti, si entra nel campo della magia: si tratta di forzare il destino. Come poco fa il principio dell'ho» veniva distrutto dalla vertigine, così quello all'alea è ora vanificato dalla mimicry e, per essere esatti, non c'è più gioco.

Abbinamenti casuali

In compenso, l'alea si associa senza danno alla vertigine, e la competizione alla mimicry. Nei giochi d'azzardo, è infatti noto che una particolare ebbrezza coglie sia il giocatore favorito dalla sorte, sia quello perseguitato dalla sfortuna. Essi non sentono più la stanchezza e sono a malapena consci di ciò che si svolge intorno a loro. Sono come stregati dalla pallina che sta per fermarsi su un numero o dalla carta che devono voltare. Perdonano ogni controllo e a volte rischiano più di quanto non posseggano. Il folklore dei Casinò è ricco di aneddoti significativi a questo proposito. Ma ciò che importa è osservare che l'ilinx, che distruggeva l'agon, non rende affatto impossibile l'alea. Paralizza il giocatore, lo affascina, gli fa perdere la testa, ma non lo porta minimamente a violare le regole del gioco. Si può perfino affermare che lo assoggetta maggiormente alle decisioni della sorte e lo induce ad abbandonarvisi ancor più passivamente. "L'alea presuppone un'abdicazione della volontà, ed è comprensibile che questo fatto provochi o sviluppi uno stato di trance, di possessione o di ipnosi. È in questo che si manifesta un'autentica fusione delle due tendenze.

Una connivenza analoga esiste fra l'agon e la mimicry. Ho già avuto modo di sottolinearlo: ogni competizione è in se stessa uno spettacolo. Si svolge secondo regole identiche, nella stessa attesa di una conclusione. Richiama la presenza di un pubblico che si accalca alle biglietterie dello stadio o del velodromo, esattamente come fa a quelle del teatro e del cinema.

Gli antagonisti vengono applauditi a ogni successo che riportano. Il loro combattimento ha le sue peripezie che corrispondono alle diverse fasi e ai diversi episodi di un dramma. È infine il caso di ricordare a che punto il campione e il divo siano personaggi intercambiabili. Anche qui, c'è un connubio di due tendenze, perché la mimicry non solo non nuoce al principio all'agon, ma lo rafforza per la necessità in cui si trova ogni concorrente di non deludere un pubblico che lo acclama e al tempo stesso lo controlla. Si sente alla ribalta, è obbligato a recitare nel miglior modo possibile, vale a dire da una parte con la massima correttezza e, dall'altra, sforzandosi in ogni modo di riportare la vittoria.

Abbinamenti fondamentali

Restano da considerare i casi in cui si riscontra una connivenza profonda fra i principi dei giochi. Niente di più straordinario, a questo proposito, dell'esatta simmetria che si manifesta fra la natura dell'agon e quella dell' alea: esse sono parallele e complementari. Richiedono, l'una e l'altra, un'assoluta equità, un'uguaglianza delle probabilità matematiche tale, almeno, da avvicinarsi il più possibile a un impeccabile rigore. Ovunque, regole di mirabile precisione, criteri meticolosi, calcoli sapienti. Detto questo, la modalità di designazione del vincitore è rigorosamente opposta nelle due specie di giochi: in una, l'abbiamo già visto, il giocatore conta esclusivamente su se stesso, nell'altra, su tutto tranne che su di sé. Una messa in funzione di tutte le risorse personali fa contrasto con il deliberato rifiuto di impiegarle. Ma, fra i due poli estremi rappresentati a esempio dagli scacchi e dai dadi, dal calcio e dalla lotteria, si apre un ricco ventaglio di giochi che combinano in

proporzione variabile i due atteggiamenti: i giochi di carte che non sono puramente d'azzardo, il domino, il golf e tanti altri in cui, per il giocatore, il piacere nasce dal fatto di dover trarre il miglior partito possibile da una situazione che egli non ha creato o da vicende che può dominare solo in parte. Il caso, la fortuna, rappresentano la resistenza opposta dalla natura, dal mondo esterno o dalla volontà degli dei alla forza, all'abilità o all'intelligenza del giocatore. Il gioco appare come l'immagine stessa della vita, ma come un'immagine fittizia, ideale, regolata, separata, limitata. E non può essere diversamente, perché si tratta delle caratteristiche immutabili del gioco.

Agon e alea, in questo universo, occupano l'ambito della regola. Senza regola, non ci può essere né competizione né gioco d'azzardo. All'altro polo, mimicry e ilinx presuppongono allo stesso modo un mondo privo di ogni regola in cui il giocatore improvvisa costantemente, affidandosi a una vivida fantasia o a un'ispirazione sovrana, qualità, ambedue, che non riconoscono alcun codice. Poco fa, nell'agon, il giocatore faceva affidamento sulla propria volontà, mentre vi rinunciava nell'alea. Ora, la mimicry presuppone, da parte di chi vi si abbandona, la consapevolezza della finzione e dell'imitazione, mentre caratteristica specifica della vertigine e dell'estasi è quella di sopprimere ogni coscienza.

In altre parole, nella finzione scenica, si riscontra una sorta di sdoppiamento della coscienza dell'attore tra la propria personalità e la parte che recita; nella vertigine, invece, c'è smarrimento e panico, se non oscuramento totale della coscienza. Ma il fatto che l'imitazione, di per sé, sia generatrice di vertigine e sdoppiamento, fonte di panico, provoca una situazione fatale. Fingere di essere un altro aliena ed esalta. Portare una maschera inebria e fa sentir liberi. Così che, in questo ambito rischioso in cui ogni lucidità è sconvolta, il connubio maschera-estasi è fra tutti il più temibile. Esso provoca tali eccessi, arriva a tali parossismi che nella coscienza allucinata dell'ossesso il mondo reale viene provvisoriamente abolito.

Le associazioni di alea e di agon sono un libero gioco della volontà che prende avvio dalla soddisfazione che si prova nel superare una difficoltà arbitrariamente concepita e volontariamente

accettata. Il connubio mimicry-ilinx apre invece la porta a uno scatenamento irreversibile, totale, che, nelle sue forme più schiette, appare come il contrario del gioco, vale a dire come una metamorfosi indicibile delle condizioni della vita: l'epilessia così provocata, dal momento che è priva di punti di riferimento concepibili, sembra prevalere di gran lunga in autorità, importanza e intensità sul mondo reale, così come il mondo reale prevale sulle attività formali e giuridiche, protette in anticipo, costituite dai giochi sottoposti alle regole complementari dell'agon e dell'alea e che sono, essi sì, interamente contrassegnati. L'unione imitazione-vertigine è così dirompente, così fatale, da appartenere naturalmente alla sfera del sacro e da fornire, forse, una delle spinte principali di quella mescolanza di terrore e di seduzione che lo definisce.

La forza di un simile sortilegio mi appare invincibile, al punto che non mi meraviglia affatto che all'uomo ci siano voluti dei millenni per liberarsi dal miraggio. Vi ha guadagnato l'accesso a quella che comunemente viene chiamata civiltà. Credo che l'avvento di quest'ultima sia la conseguenza di una scommessa press'a poco analoga dappertutto per quanto tentata in condizioni dappertutto diverse. In questa seconda parte, cercherò di ipotizzare le grandi linee di questa rivoluzione. Alla fine, e affrontando il problema da un'angolazione imprevista, cercherò di determinare come si è prodotto il divorzio, l'incrinatura che ha segretamente messo in crisi l'accordo della vertigine e dell'imitazione, accordo che quasi tutto faceva credere di una duratura stabilità.

*

Tuttavia, prima di intraprendere l'esame della sostituzione capitale che mette il mondo del merito e del caso al posto di quello della maschera e dell'estasi, mi resta da accennare brevemente, in queste pagine preliminari, a un'altra simmetria. Abbiamo visto che l'alea si combina in modo specifico con l'agon, la mimicry con l'ilinx. Ma contemporaneamente, all'interno di questo accordo, si può

osservare che uno dei componenti rappresenta ogni volta un fattore attivo e fecondo, l'altro un elemento passivo e rovinoso.

La competizione e l'imitazione possono creare, e in effetti creano, forme di cultura alle quali è spesso riconosciuto un valore sia educativo che estetico. Ne derivano istituzioni stabili, prestigiose, frequenti, quasi inevitabili. Infatti, la competizione regolata altro non è che lo sport mentre l'imitazione concepita come gioco è il teatro. La ricerca della fortuna, invece, e il desiderio di vertigine, salvo rare eccezioni, non portano ad alcunché, non creano alcun elemento capace di svilupparsi e raggiungere una qualche stabilità. Capita più spesso ' che diano luogo a passioni paralizzanti, devianti o rovinose.

Il motivo profondo di una simile ineguaglianza non sembra difficile da individuare. Nella prima coalizione, quella che informa il mondo della regola, l'alea e l'agon esprimono degli atteggiamenti diametralmente opposti nei confronti della volontà. L'agon, desiderio di vittoria e impegno per ottenerla, implica che il campione conta sulle proprie risorse personali. Vuole trionfare, dimostrare la sua superiorità. Niente di più positivo e fecondo di una simile ambizione. L'alea, invece, appare come accettazione preliminare, incondizionata, del verdetto della sorte. Questo atteggiamento rinunciatario significa che il giocatore si affida a un tratto di dadi, che si limiterà a buttarli e leggerne il responso. La regola vuole che egli si astenga dall'agire, allo scopo di non falsare o forzare la decisione della sorte.

Certo, si tratta di due modi simmetrici di assicurare un perfetto equilibrio, un'assoluta equità fra i concorrenti. Ma uno è lotta della volontà contro, gli ostacoli esterni, l'altro abdicazione del volere davanti a un presunto segnale. L'emulazione è pertanto esercizio continuo e allenamento efficace per le facoltà e le virtù umane, mentre il fatalismo è fondamentale pigrizia. Il primo atteggiamento impone di sviluppare ogni eventuale superiorità personale; l'altro, di attendere muti e immobili una consacrazione o una condanna del tutto esterne. Date queste premesse, non è stupefacente che la scienza e la tecnica presenzino e premino l'agon, mentre la magia e la superstizione, lo studio dei prodigi e delle coincidenze accompagnino immancabilmente la natura problematica dell 'alea.³

Nell'universo caotico della mimesi e della vertigine è possibile riscontrare un identico bipolarismo. La mimicry consiste nel rappresentare deliberatamente un personaggio, il che diventa facilmente opera d'arte, di calcolo sottile, di finezza. L'attore deve lavorare a mettere insieme la sua parte, creare l'illusione drammatica. È costretto a essere costantemente vigile e obbligato a una continua presenza di spirito: esattamente come colui che disputa un incontro sportivo. Invece, nell'ilinx, simile in questo all'alea, c'è abdicazione della volontà e, in più, abdicazione della coscienza. Il paziente lascia andare la propria coscienza alla deriva e s'inebria al sentirla diretta, dominata, posseduta da forze estranee. Per arrivarvi, ha solo bisogno di abbandonarsi, il che non esige né sviluppa alcun particolare talento.

Allo stesso modo in cui, nei giochi d'azzardo, il pericolo consiste nel non poter limitare la posta, qui è nel non poter porre fine allo smarrimento consentito. Da questi giochi negativi, sembrerebbe almeno dover uscire una crescente capacità di resistenza a una data malia. Ma è vero proprio il contrario. Perché questa capacità non ha senso che in rapporto alla tentazione ossessiva, di modo che è costantemente rimessa in questione e come votata per natura alla sconfitta. Non la si educa. La si esibisce fino a che non soccomba. I giochi di imitazione portano all'arte dello spettacolo; espressione e illustrazione di una cultura. La ricerca della trance e del panico assoggetta nell'uomo discernimento e volontà. Ne fa il prigioniero di estasi ambigue ed esaltanti in cui si crede un dio, di rapimenti che lo dispensano dall'essere uomo e lo annientano.

Così, all'interno delle due grandi coalizioni, una sola categoria di giochi è realmente creativa: la mimicry, nel connubio maschera-vertigine; l'agon, in quello della rivalità regolata-fortuna. Le altre si rivelano ben presto devastatrici in quanto manifestano una forza di eccitamento smisurata, disumana, fatale, una sorta di spaventosa e funesta attrazione, di cui bisogna neutralizzare la seduzione. Nelle società in cui regnano il simulacro e l'ipnosi, la soluzione viene a volte trovata nel momento in cui lo spettacolo prevale sulla trance, vale a dire quando la maschera dello stregone diventa maschera di teatro. Nelle società fondate sull'unione del merito e della fortuna,

esiste allo stesso modo uno sforzo incessante, ma discontinuo quanto a rapidità e felicità di risultati, volto ad ampliare la parte della giustizia a detrimento di quella del caso. Questo sforzo è chiamato progresso.

È ora il momento di prendere in esame la duplice relazione (simulacro e vertigine da una parte, fortuna e merito dall'altra), nel corso delle presunte peripezie dell'avventura umana, quale l'etnografia e la storia la delineano oggi.

Note

1 Questi opposti atteggiamenti — c'è bisogno di dirlo? — sono raramente puri. I campioni si muniscono di feticci (ma non per questo non contano sui propri muscoli, la loro bravura o la loro intelligenza), i giocatori si abbandonano, prima di puntare, a certi calcoli complicati (ma sentono, senza aver letto Poincaré né Borei, che il caso non ha cuore né memoria). L'uomo non può essere tutto intero dalla parte dell 'agon o dalla parte dell 'alea. Scegliendo l'uno, si consente subito all'altro una sorta di vergognosa contropartita.

SIMULACRO E VERTIGINE

La stabilità dei giochi è notevole. Gli imperi e le istituzioni passano, i giochi restano, con le stesse regole, a volte perfino con gli stessi accessori. Il fatto è, in primo luogo, che non sono importanti e posseggono la permanenza dell'insignificante. C'è, in questo, un primo mistero. Perché, per beneficiare di questa sorta di continuità insieme fluida e tenace, essi devono avere molti punti in comune con le foglie degli alberi che vivono una sola stagione e tuttavia si perpetuano sempre identiche a se stesse; devono essere simili al pelame degli animali, al disegno delle ali delle farfalle, alla curva delle spirali delle conchiglie che si trasmettono, imperturbabili ed eterni, di generazione in generazione. I giochi non godono di questa identità ereditaria. Sono innumerevoli e mutevoli. Assumono mille forme inegualmente suddivise, come le specie vegetali; ma, infinitamente più acclimatabili, essi emigrano e si adattano con una rapidità e una facilità ugualmente sconcertanti. Ce ne sono pochi che siano rimasti a lungo proprietà esclusiva di una determinata area di diffusione. Quando abbiamo citato la trottola, decisamente occidentale, e l'aquilone rimasto sconosciuto, pare, in Europa fino al XVIII secolo, che altro resta? Tutti gli altri giochi sono diffusi, dall'antichità e sotto varie forme, nel mondo intero. Stanno a dimostrare l'identità della natura umana. Se si è potuto, a volte, localizzare la loro origine, si è dovuto rinunciare a limitare la loro espansione. Ognuno di essi esercita la propria attrazione ovunque: si è costretti ad ammettere una curiosa universalità dei principi, dei codici, degli strumenti, degli exploit.

A. INTERDIPENDENZA DEI GIOCHI E DELLE CULTURE

Stabilità e universalità si completano a vicenda. E appaiono tanto più significative per il fatto che i giochi sono largamente dipendenti dalle culture in cui vengono praticati. Essi ne sottolineano i gusti, ne prolungano le usanze, ne riflettono le credenze. Nell'antichità, il "gioco del mondo" è un labirinto all'interno del quale si spinge una pietra — cioè l'anima — verso l'uscita. Con l'avvento del Cristianesimo, il tracciato si allunga e si semplifica. Riproduce la pianta di una basilica: si tratta di far arrivare l'anima (di spingere il ciottolo) fino al Cielo, al Paradiso, alla Corona o alla Gloria, che coincide con l'altare maggiore della chiesa, schematicamente rappresentata sul terreno da un seguito di rettangoli. In India, si giocava agli scacchi con quattro re. Il gioco passò nell'Occidente medievale. Sotto la duplice influenza del [%] culto della Vergine e dell'amor cortese, uno dei re fu trasformato in Regina o in Donna, che diventò il pezzo più importante, mentre il Re si trovò confinato, nella partita, a un ruolo ideale, ma quasi passivo. L'importante, tuttavia, è che queste vicissitudini non hanno intaccato la continuità essenziale del "gioco del mondo" o del gioco degli scacchi.

Sì può andare oltre e rilevare d'altra parte un'autentica solidarietà fra ogni società e i giochi che vi si trovano praticati di preferenza. Esiste, infatti, un'affinità che non può che aumentare fra le regole dei giochi e le qualità e i difetti più comuni dei membri della collettività. Questi giochi preferiti e maggiormente diffusi manifestano, da una parte, le tendenze, i gusti, le abitudini mentali più comuni e, contemporaneamente, educano e allenano i giocatori in quelle stesse virtù o quegli stessi difetti, li confermano insidiosamente nelle loro abitudini o nelle loro preferenze. Di modo che un gioco che è in auge presso un popolo può, contemporaneamente, servire a definire alcune delle sue caratteristiche morali o intellettuali, fornire una prova dell'esattezza della descrizione e contribuire a renderla più vera accentuando quelle caratteristiche in coloro che a quel gioco si dedicano.

Non è affatto assurdo tentare la diagnosi di una civiltà partendo dai giochi che segnatamente vi fioriscono. Se i giochi, infatti, sono

fattori e immagini di cultura, ne consegue che, in certa misura, una civiltà, e all'interno di una civiltà un'epoca, può essere caratterizzata dai suoi giochi. Essi ne rivelano necessariamente la fisionomia generale e apportano indicazioni preziose sulle preferenze, le debolezze e le virtù di una data società in un determinato momento della sua evoluzione. Forse, per un'intelligenza sconfinata, per il demone immaginato da Maxwell, il destino di Sparta era leggibile nel rigore militare dei giochi ginnici, quello di Atene nelle aporie dei sofisti, la caduta di Roma nei combattimenti dei gladiatori, e la decadenza di Bisanzio nelle dispute dell'ippodromo. I giochi danno delle abitudini, creano dei riflessi. Fanno che ci si aspetti un certo tipo di reazioni e inducono, di conseguenza, a considerare le reazioni opposte come brutali o subdole, provocatorie o sleali. Il contrasto dei giochi preferiti da parte di popoli limitrofi non offre certo il modo più sicuro per determinare le origini di un disaccordo psicologico, ma può fornirne, a posteriori, una sorprendente illustrazione.

Per fare un esempio: non è casuale che lo sport anglosassone per antonomasia sia il golf, vale a dire un gioco in cui ciascuno, in ogni momento, ha la libertà di barare a proprio piacimento, ma in cui il gioco stesso perde in senso stretto ogni interesse proprio a partire dal momento in cui si bara. Dopo di ciò, si può non essere sorpresi da una certa correlazione, in quegli stessi paesi, con il comportamento del contribuente nei confronti del fisco, del cittadino nei confronti dello Stato.

Un esempio non meno istruttivo è dato dal gioco di carte argentino del truco in cui tutto è astuzia, furberia e perfino, in qualche modo, imbroglio, ma imbroglio codificato, regolamentato, obbligatorio. In questo gioco, che ha preso dal poker e dalla manille * l'essenziale, per ogni giocatore, è far conoscere al partner le carte e le combinazioni di carte che ha in mano, senza che gli avversari ne siano informati. Per le carte, il giocatore dispone di vari giochi fisionomici : * una serie di mimiche facciali, smorfie, ammiccamenti appropriati, sempre gli stessi, corrispondono ciascuno a una diversa

carta vincente. Questi segnali, che fanno parte della regola del gioco, devono informare l'alleato senza far capire niente all'avversario.

Il buon giocatore, fulmineo e insieme cauto, sa approfittare della minima disattenzione del partito avverso: una mimica impercettibile, ed ecco il partner avvertito. Quanto alle combinazioni di carte, esse portano nomi quali ad esempio fior e : l'abilità consiste allora nell 'evocare questi nomi nella mente del partner senza pronunciarli realmente, suggerendoli molto alla lontana in modo che solo questi comprenda il messaggio. Anche in questo caso, delle componenti così singolari in un gioco estremamente diffuso e per così dire nazionale non possono non suscitare, coltivare o esprimere determinate abitudini mentali che contribuiscono a trasferire nella vita normale, se non addirittura nella cosa pubblica, il loro carattere originale: il ricorso all'allusione sottile, un senso profondo della solidarietà fra compagni, una tendenza all'imbroglio, metà seria metà scherzosa, ufficialmente ammessa e bene accetta, ma a buon rendere, infine una facondia in cui è difficile individuare la parola-chiave e che porta con sé una corrispondente capacità di scoprirla.

Insieme alla musica, alla calligrafia e alla pittura, i Cinesi mettono il gioco di pedine e il gioco di scacchi al livello delle quattro pratiche cui deve dedicarsi un letterato. Essi ritengono che questi giochi abituino lo spirito a provar piacere dalle molteplici risposdenze, combinazioni e sorprese che sorgono a ogni istante da situazioni continuamente nuove. L'aggressività se ne trova placata, mentre lo spirito comincia a conoscere la serenità, l'armonia, la gioia di contemplare i diversi possibili. C'è in tutto questo, senza alcun dubbio, un elemento distintivo di civiltà.

Tuttavia, è chiaro che diagnosi di questo tipo devono essere espresse con una certa cautela. Conviene piuttosto procedere a una verifica più severa, a partire da altri dati, degli aspetti che sembrano più evidenti. In genere, del resto, la moltitudine e la varietà dei giochi simultaneamente in auge all'interno di una stessa cultura tolgono loro in anticipo ogni significato. Infine, succede che il gioco offra una compensazione senza importanza, uno sbocco piacevole e

fittizio alle tendenze delittuose che la legge o l'opinione pubblica riprova e condanna. Contrariamente alle marionette mosse per mezzo di fili, spesso poetiche e fiabesche, i burattini a mano incarnano di solito (Hirn l'aveva già osservato) ¹ personaggi cinici e gravi, tendenti al grottesco e all'immoralità, se non addirittura al sacrilegio. Ne abbiamo un esempio nella storia tradizionale di Punch e Judy: Punch uccide la moglie e il figlio, rifiuta l'elemosina a un mendicante e gliel'è suona di santa ragione, commette quindi una sorta di delitti, uccide la morte e il diavolo e, per finire, impicca alla forca che gli era destinata il carnefice che arriva per l'esecuzione. Avremmo certamente torto nel voler riconoscere in questo crescendo sistematico un'immagine dell'ideale del pubblico britannico, che plaude a tante sciagurate prodezze. Non le approva affatto, ma quello slancio chiassoso e inoffensivo lo distende: applaudire il pupazzo scandaloso e trionfante lo compensa, con poca fatica, di mille costrizioni e tabù che la morale gli impone nella realtà.

Espressione o valvola di sfogo dei valori collettivi, i giochi appaiono necessariamente legati allo stile e alla vocazione delle varie culture. La relazione è stretta o remota, il rapporto preciso o diffuso, ma inevitabile. La strada sembra quindi aperta per concepire un disegno più ampio e in apparenza più audace, ma forse meno aleatorio della semplice ricerca di correlazioni episodiche. Si può presumere che i principi che presiedono ai giochi e permettono di classificarli debbano far sentire la loro influenza al di fuori dell'ambito per definizione separato, regolato, fittizio, che è assegnato a questi e grazie al quale restano giochi.

Il gusto della competizione, la ricerca della fortuna, il piacere dell'imitazione, l'attrazione della vertigine appaiono, certo, come le motivazioni determinanti dei giochi, ma la loro azione permea immancabilmente la vita intera delle società. Poiché i giochi sono universali ma non si gioca dappertutto agli stessi giochi nelle stesse proporzioni, e si gioca più al baseball in un posto e più agli scacchi in un altro, è forse il caso di chiedersi se i principi dei giochi {agon, alea, mimicry, ilinx) non siano per caso anch'essi, e al di fuori dei giochi, alquanto irregolarmente distribuiti fra le diverse società, e se

delle differenze rilevate nel dosaggio di cause così generali non comportino dei contrasti apprezzabili nella vita collettiva, se non addirittura istituzionale, dei popoli.

Non pretendo affatto d'insinuare che la vita collettiva dei popoli e le loro diverse istituzioni siano una sorta di giochi retti anch'essi dall'ago», l'alea, la mimicry e 17- l'inx. Sostengo, al contrario, che l'ambito del gioco non costituisce in fondo che una specie di isola limitata, consacrata artificialmente a competizioni calcolate, a rischi ridotti, a finzioni senza conseguenze e a estasi addomesticate. Ma ho contemporaneamente il sospetto che i principi dei giochi, molle determinanti, tenaci e diffuse dell'attività umana, tanto tenaci e tanto diffuse da apparire costanti e universali, debbano segnare profondamente i diversi tipi di società. Sospetto perfino che possano servire a loro volta a classificarli, se appena le norme sociali arrivano a favorire quasi esclusivamente uno di essi a spese degli altri. C'è bisogno di aggiungerlo? Non si tratta di scoprire che in ogni società esistono degli ambiziosi, dei fatalisti, dei simulatori e dei frenetici e che ogni società offre loro probabilità disuguali di successo o di soddisfazione: questo lo si sa fin troppo. Si tratta invece di determinare lo spazio, l'importanza che le diverse società attribuiscono alla competizione, al caso, al simulacro o all'ebbrezza.

Si scorgono allora gli estremi di un progetto che tende nientedimeno che a definire i meccanismi ultimi delle società, i loro postulati impliciti più diffusi e indistinti. Queste motivazioni fondamentali sono necessariamente di una natura e di una portata così ampie che denunciarne l'influenza non può aggiungere quasi niente alla descrizione dettagliata delle società prese in esame. Può al massimo proporre, per designare queste ultime, una nuova scelta di etichette e denominazioni generiche. Tuttavia, se si riconosce che la nomenclatura così adottata corrisponde a delle opposizioni capitali, essa tende per questo stesso fatto a istituire, nella classificazione delle società, una dicotomia altrettanto radicale di quella che, a esempio, separa le crittogame dalle fanerogame nel mondo delle piante, i vertebrati dagli invertebrati in quello degli animali.

Fra le società che si è soliti chiamare primitive e quelle che si presentano con un'apparenza di Stati complessi ed evoluti, ci sono dei contrasti evidenti che non si esauriscono soltanto nello sviluppo, in queste ultime, della scienza, della tecnica e dell'industria, nel ruolo dell'amministrazione, della giurisprudenza o dell'archivistica, nella teoria, nell'applicazione e uso delle matematiche, nelle molteplici conseguenze della vita urbana e della costituzione di vasti imperi e in tante altre differenze i cui effetti non sono meno pesanti né meno inestricabili. Tutto porta a credere che fra questi due tipi di vita collettiva esista un antagonismo di altro ordine, questo sì fondamentale, che è forse alla radice di tutti gli altri, che li riassume, li alimenta e li spiega.

Per quanto mi riguarda, definirò questo antagonismo nel modo seguente: le società primitive, che chiamerò piuttosto società da tohu-bohu, siano esse australiane, americane, africane, sono delle società in cui regnano in ugual misura la maschera e la possessione, vale a dire la mimicry e l'ilinx; al contrario, gli Incas, gli Assiri, i Cinesi o i Romani offrono l'esempio di società ordinate, società di uffici, di carriere, di codici e tabulati, di privilegi controllati e gerarchizzati, in cui l'agon e l'alea, vale a dire, in questo caso, il merito personale e la nascita, appaiono come gli elementi fondamentali e del resto complementari del gioco sociale. Sono, in opposizione alle precedenti, società burocratiche, società basate sulla contabilità. Tutto avviene come se, nelle prime, imitazione e vertigine, o se si preferisce pantomima ed estasi, assicurassero l'intensità e, di conseguenza, la coesione della vita collettiva, mentre in quelle del secondo tipo, il contratto sociale consisterebbe in un compromesso, in un computo implicito fra l'eredità, vale a dire una sorta di caso, e la capacità, che presuppone confronto e competizione.

B. LA MASCHERA E LA TRANCE

Uno dei misteri principali dell'etnografia risiede palesemente nell'impiego che viene generalmente fatto delle maschere nelle

società primitive. A questi strumenti di metamorfosi viene ovunque attribuita un'importanza e strema e sacrale. Essi fanno la loro apparizione nel corso della festa, interregno di rapinoso fervore e instabilità, in cui tutto ciò che al mondo c'è di stabile e ordinato viene provvisoriamente abolito per riuscirne nuovamente vivificato. Le maschere, sempre fabbricate in segreto e, dopo l'uso, distrutte o nascoste, trasformano gli officianti in Dei, in Spiriti, in Animali-Antenati e in ogni sorta di forze soprannaturali terrificanti e fecondatrici.

In occasione di una gran baraonda e di uno sfrenato tumulto, che si alimentano di se stessi e traggono la loro ragion d'essere dalla loro stessa smoderatezza, l'azione delle maschere è quella che si ritiene debba rinvigorire, ringiovanire, risuscitare al tempo stesso e la natura e la società. L'irruzione di questi fantasmi è l'irrompere delle potenze che l'uomo teme e sulle quali sente di non aver presa. Egli incarna allora, temporaneamente, quelle presenze terrificanti, le mima, s'identifica con esse e, ben presto alienato, in preda al delirio, si crede realmente il dio di cui inizialmente si è sforzato di assumere l'apparenza per mezzo di un travestimento sapiente o puerile. La situazione è capovolta: è lui, adesso, che fa paura, è lui la potenza terribile e disumana. Gli è bastato mettersi sul volto la maschera che egli stesso ha preparato, indossare le vesti che ha confezionato a supposta somiglianza dell'essere riverito e temuto, riprodurne l'inconcepibile (a mente umana) voce con l'aiuto di quell'arcano strumento, il rombo, di cui solo dopo l'iniziazione ha appreso l'esistenza, l'aspetto, l'uso e la funzione. E lo sente inoffensivo, familiare, assolutamente umano, solo da quando l'ha fra le sue mani e se ne serve a sua volta per incutere terrore. È la vittoria della finzione: la simulazione porta a una possessione che, quanto a essa, non è simulata. Dopo il delirio e la frenesia che provoca, il soggetto riemerge alla coscienza in uno stato di ebetudine e svuotamento che gli lascia solo un ricordo confuso, attonito, di ciò che è avvenuto in lui, senza di lui.

Il gruppo è complice di questa sorta di epilessia, di queste convulsioni sacre. Al momento della festa, la danza, il rituale, la

mimica non sono che un preambolo, un'entrata in materia. Il preludio dà avvio a un'eccitazione fatalmente destinata a salire. La vertigine si sostituisce allora all'imitazione. Come preconizza la Cabala, a giocare al fantasma, lo si diventa. Pena la morte, i bambini e le donne non devono assistere alla confezione delle maschere, dei travestimenti rituali e dei vari oggetti che vengono poi utilizzati per terrorizzarli. Ma come potrebbero non sapere che si tratta di illusione, travestimento, fantasmagoria, dietro i quali si nascondono i loro stessi familiari? E tuttavia si prestano alla finzione, perché la regola sociale consiste nel prestarvisi. Inoltre, vi si prestano sinceramente, perché immaginano, come del resto gli stessi officianti, che questi ultimi siano realmente trasformati, posseduti, in preda alle potenze che albergano in loro. Per potersi abbandonare a degli spiriti che esistono solo nella loro fede e per subirne improvvisamente la violenta possessione, gli interpreti devono chiamarli, suscitargli, spingersi essi stessi fino alla perdita definitiva della coscienza che permette l'insolita intrusione. A questo scopo, usano innumerevoli artifici nessuno dei quali sembra loro sospetto: digiuno, droghe, ipnosi, musica monotona o stridente, frastuono, parossismi acustici e gestuali, ubriacature, clamori e sussulti.

La festa, il dilapidare i beni accumulati durante un lungo intermezzo, la sregolatezza divenuta regola, ogni norma capovolta dalla presenza contagiosa delle maschere, fanno della vertigine collettiva il punto culminante e aggregante dell'esistenza pubblica. Essa appare come il fondamento ultimo di una società per il resto poco consistente. Rafforza una coesione fragile che, squallida e di modesta portata, sussisterebbe con una qualche difficoltà se non ci fosse questa esplosione periodica che avvicina, riunisce e fa comunicare fra loro individui assorbiti, per il resto del tempo, dalle preoccupazioni domestiche e da cure quasi esclusivamente private. Queste preoccupazioni quotidiane non hanno alcuna ripercussione immediata su una società basata su principi rudimentali di associazione, in cui la divisione del lavoro è quasi sconosciuta e in cui, di conseguenza, ogni famiglia è abituata a provvedere al proprio sostentamento con quasi totale autonomia. Le maschere sono il vero collante sociale.

Se l'irruzione di questi spettri, la trance, la frenesia che diffondono intorno, l'ebbrezza di aver paura o di far paura trovano nella festa il momento della loro piena espressione, non sono per questo assenti dalla vita comune. Le istituzioni politiche o religiose poggiano frequentemente sul prestigio creato da una così sconvolgente fantasmagoria. Gli iniziati sono sottoposti a severe privazioni, patiscono penose sofferenze, si sottopongono a prove crudelissime per raggiungere la dimensione onirica, l'allucinazione, lo spasimo nel "quale avranno la rivelazione del loro nume tutelare. Ne ricevono una consacrazione indelebile. Possono ormai contare su di una protezione che essi stimano, e che tutt'intorno si stima, infallibile, soprannaturale, e che comporta, per il sacrilego, una paralisi insanabile.

Senza dubbio, nei particolari, le credenze variano all'infinito, innumerevoli, inimmaginabili. Tuttavia, quasi tutte, a diversi livelli, presentano la stessa straordinaria complicità del simulacro e della vertigine, l'uno rimandante all'altra. Indubbiamente, dietro la diversità dei miti e dei rituali, delle leggende e delle liturgie, gioca una identica molla; una connivenza monotona, appena vi si presti attenzione, affiora inesorabilmente.

Una sorprendente dimostrazione ne è fornita da quell'insieme di fatti che vanno sotto il nome di sciamanismo. È risaputo che si designa così un fenomeno complesso, ma ben articolato e facilmente identificabile, le cui manifestazioni più significative sono state osservate in Siberia, più generalmente intorno alla calotta artica. Lo si ritrova pure lungo i fiumi del Pacifico, particolarmente nel Nord-Ovest americano, presso gli Araucani, e in Indonesia.² Indipendentemente dalle differenze locali, esso consiste sempre in una crisi violenta, una perdita provvisoria di coscienza durante la quale lo sciamano diventa ricettacolo di uno o più spiriti. Egli compie allora un magico viaggio ultramondano che mima e racconta. A seconda dei casi, l'estasi è ottenuta per mezzo di narcotici o di un fungo allucinogeno (l'agaric),³ oppure con il canto e il moto convulso, con il tamburo, il bagno di vapore, i fumi dell'incenso o della canapa o ancora con l'ipnosi, fissando le fiamme del focolare fino alla perdita della coscienza.

Lo sciamano, del resto, viene essenzialmente scelto in base alle sue predisposizioni psicopatiche. Il candidato, designato sia per eredità, sia per temperamento, sia per un qualche prodigio rivelatore, conduce una vita solitaria e selvaggia. Presso i Tungusi, lo sciamano doveva nutrirsi di animali che catturava con i denti. La rivelazione che lo consacra sciamano si verifica a seguito di una sorta di crisi epilettica che, per così dire, lo autorizza a subirne altre e ne garantisce il carattere soprannaturale. Queste crisi si presentano come dimostrazioni provocate, durante le quali si scatena, quasi su comando, quella che si è giustamente chiamata un'"isteria professionale". Riservata alle sedute, vi si manifesta di rigore.

Nel corso dell'iniziazione, gli Spiriti fanno a pezzi il corpo dello sciamano, quindi lo ricostituiscono introducendovi nuove ossa e nuove viscere. Il personaggio è così pronto per il suo viaggio nell'aldilà. Mentre la sua spoglia giace inanimata, egli percorre il mondo celeste e quello sotterraneo. Incontra demoni e dei. Acquisisce, dalla loro frequentazione, i suoi poteri e la sua magica chiaroveggenza. Nel corso delle sedute, rinnova i suoi viaggi. Per quanto riguarda l'ilinx, lo stato di trance in cui cade lo sciamano arriva spesso fino all'autentica catalessi. Quanto alla mimicry, essa si manifesta nella pantomima cui si abbandona l'ossesso imitando il grido e il comportamento degli animali soprannaturali che s'incarnano in lui: striscia per terra come il serpente, ruggisce e corre a quattro zampe come la tigre, imita il tuffo dell'anatra o agita le braccia come fa l'uccello con le ali. L'abbigliamento sottolinea la trasformazione: lo sciamano utilizza raramente delle maschere animali, ma le penne e la testa d'aquila o di gufo che si mette addosso gli permettono il magico volo che lo rapisce su nel firmamento. Allora, nonostante un costume che arriva a pesare fino a quindici chili per via degli ornamenti in ferro che vi sono cuciti sopra, egli salta nell'aria per significare che vola molto in alto. Grida che vede gran parte della terra. Racconta e mima le avventure che gli capitano nell'altro mondo. Fa i gesti della lotta che deve sostenere contro gli spiriti cattivi. Sotto terra, nel regno delle Tenebre, ha così freddo che trema e rabbrivisce. Chiede un

mantello allo Spirito di sua madre: un astante gliene getta uno. Altri spettatori traggono scintille battendo una contro l'altra delle silici: esse producono, sono i lampi che guidano il magico viandante nell'oscurità delle contrade infernali.

Questa cooperazione dell'officiante e del pubblico è costante, nello sciamanismo. Ma non è un elemento peculiare di questo fenomeno. La ritroviamo anche nel Vudù e in quasi tutte le sedute estatiche. Essa è del resto quasi necessaria. Perché bisogna proteggere gli spettatori dalle eventuali violenze dell'ossesso, proteggere lui stesso dagli effetti della sua mancanza di destrezza, dalla sua incoscienza e dal suo sacro furore, aiutarlo, infine, a far bene la sua parte. Presso i Veda di Ceylon, esiste un tipo di sciamanismo molto significativo a questo proposito. Lo sciamano, sempre sul punto di perdere coscienza, prova nausea e vertigine. Il suolo sembra sfuggirgli di sotto i piedi. L'officiante continua in uno stato di ricettività estremamente esasperata. "Questo lo porta," osservano C.G. e Brenda Seligmann, "a seguire quasi automaticamente e certo senza alcuna precisa deliberazione, le parti tradizionali della danza, nel loro ordine consacrato. Per di più, l'assistente, che segue ogni mossa del danzatore ed è pronto a sorreggerlo se cade, può contribuire in modo determinante, attraverso una suggestione conscia e inconscia, all'esecuzione corretta di figure molto complesse."⁴

Tutto è rappresentazione, mimesi. E tutto è anche vertigine, estasi, trance, convulsioni e, per l'officiante, perdita di coscienza e amnesia finale, perché è opportuno che egli ignori quello che gli è successo o quello che ha urlato durante l'accesso. In Siberia, l'intenzione, lo scopo di una seduta di sciamanismo è generalmente la guarigione di un malato. Lo sciamano parte alla ricerca dell'anima dell'infermo, smarrita, sottratta o tenuta prigioniera da qualche demone. E racconta, mima le peripezie della riconquista del principio vitale rapito al legittimo possessore. Infine, glielo riporta trionfalmente. Un'altra tecnica consiste nell'estrarre il male dal corpo del paziente mediante suzione. Lo sciamano si avvicina e, in stato di trance, applica le sue labbra nel punto che gli spiriti hanno

designato come la sede dell'infezione. Quindi, estrae l'umore maligno esibendo improvvisamente un ciottolo, un verme, un insetto, una piuma, un pezzetto di filo bianco o nero che mostra tutt'intorno agli astanti, e che poi maledice, allontana a suon di calci o sotterra in un buco. Succede che il pubblico si renda perfettamente conto che lo sciamano provvede, prima della cura, a nascondersi in bocca l'oggetto che poi esibirà, fingendo di averlo tratto dall'organismo del malato. Ma lo accetta, sostenendo che quegli oggetti servono unicamente a mo' di trappola, come mezzo per cogliere, per fissare il veleno. È possibile che lo sciamano condivida questa credenza.

Ad ogni modo, credulità e simulazione appaiono, in questo e altri casi, curiosamente congiunte. Alcuni sciamani eschimesi si fanno legare con delle corde allo scopo di "viaggiare" solo con lo spirito, altrimenti anche i loro corpi sarebbero, a sentir loro, rapiti in cielo e sparirebbero irreversibilmente. Lo credono realmente, o si tratta di un'astuta messa in scena per darlo a credere? Comunque sia, al termine del loro magico volo si liberano istantaneamente di tutti i lacci e senza alcun aiuto, altrettanto misteriosamente dei fratelli Davenport nel loro armadio.⁵ Il fatto è attestato da un etnografo serio e competente del livello di Franz Boas.⁶ Nello stesso ordine di idee, Bogoras ha registrato sul suo fonografo le "voci separate" degli sciamani del Nord-Est della Siberia che tacciono bruscamente, mentre si odono delle voci disumane che sembrano provenire da tutti gli angoli della tenda o salire dalle viscere della terra, o giungere da molto lontano. Contemporaneamente, si verificano fenomeni di levitazione e piogge di pietre o pezzetti di legno.⁷

Queste manifestazioni di ventriloquio e di illusionismo non sono rare in un ambito in cui si manifesta in pari tempo una tendenza marcata alla metapsichica e al fachirismo: dominio sul fuoco (braci ardenti tenute in bocca, ferri roventi afferrati con le mani); salita, a piedi nudi, di una scala di lame affilate; coltellate cagionanti ferite che non sanguinano o si rimarginano all'istante. Molto spesso, siamo vicini alla pura e semplice prestidigitazione.⁸

Non importa: l'essenziale non è dosare le parti, senz'altro estremamente variabili, della finzione premeditata e del trasporto autentico, ma accertare la stretta e come inevitabile connivenza della vertigine e della mimica, del simulacro e dell'estasi. Connivenza che, del resto, non è affatto prerogativa dello sciamanismo. La si ritrova, ad esempio, nei fenomeni di possessione, originari dell'Africa e diffusi in Brasile e nelle Antille, noti con il nome di Vudù. Anche in questo caso, le tecniche per raggiungere l'estasi utilizzano i ritmi del tamburo e un dimenarsi contagioso. Sussulti e scatti indicano la dipartita dell'anima. Mutamenti di espressione e di voce, sudorazione, perdita dell'equilibrio, spasimi, deliquio e rigidità cadaverica precedono un'amnesia autentica o fittizia.

Tuttavia, quale che sia la violenza dell'attacco, esso si svolge dal principio alla fine, simile in questo alla crisi dello sciamano, in base a una liturgia precisa e conforme a una mitologia preliminare. La seduta appare come una rappresentazione drammatica, gli ossessi sono in costume. Indossano gli attributi degli dei che li posseggono e imitano i loro comportamenti caratteristici. Colui nel quale si incarna il dio agreste Zaka inalbera un cappello di paglia, una bisaccia e una pipa; un altro, posseduto dal dio marino Agué che lo "cavalca", brandisce un remo; un altro ancora, "visitato" dal dio-serpente Damballah, striscia tortuosamente per terra come un rettile. È una regola generale, meglio confermata del resto da esperienze accertate presso altri popoli. Uno dei migliori documenti su questo aspetto del problema restano i commentari e le fotografie di Tremearne ⁹ sul culto Bori, dell'Africa musulmana, diffuso dalla Tripolitania alla Nigeria, metà nero metà islamico, e su quasi tutti i punti vicino al Vudù, se non per la mitologia, almeno per la pratica. Lo spirito Malam al Hadgi è un saggio pellegrino. L'ossesso nel quale s'incarna finge d'essere vecchio e tremante. Muove le dita come se sgranasse con la mano destra i grani di un rosario. Legge un libro immaginario che tiene nella mano sinistra. È curvo, arcigno, tossicchiante. Vestito di bianco, presenza ai matrimoni. Posseduto invece da Makada, l'officiante è nudo, coperto solo da una pelle di scimmia, cosparso di ogni sorta di immondezze e compiaciutissimo di esserlo.

Saltella a piè zoppo e mima l'accoppiamento. Per liberarlo dal dio, gli si mette in bocca una cipolla o un pomodoro. Nana Ayesha Karama è causa delle malattie agli occhi e del vaiolo. Colei che la rappresenta indossa degli indumenti bianchi e rossi e porta due fazzoletti annodati insieme sulla testa. Batte le mani, corre di qua e di là, siede per terra, si gratta, si tiene la testa fra le mani, piange se non le si dà dello zucchero, balla una specie di girotondo, starnutisce¹⁰ e scompare.

In Africa, come del resto nelle Antille, il pubblico assiste il protagonista, lo incoraggia, gli porge gli accessori tradizionali della divinità che personifica, mentre l'attore crea la sua parte in base alla conoscenza che ha del carattere e della vita del suo personaggio, i ricordi che conserva delle sedute cui ha già assistito. Il suo delirio non gli permette alcuna fantasia, alcuna iniziativa: si comporta come ci si aspetta che si comporti, come sa che deve fare. Alfred Métraux, analizzando, per il Vudù, lo svilupparsi e la natura dell'accesso, ha chiaramente dimostrato come esso comporti all'origine una volontà cosciente di subirlo da parte del soggetto, una tecnica appropriata per suscitarlo e una stilizzazione liturgica nello svolgimento. La parte svolta dalla suggestione, e perfino dalla simulazione, è indubbia; ma, per lo più, esse appaiono in qualche modo cagionate dall'impazienza del futuro posseduto e come un mezzo, per lui, di affrettare la possessione. Aumentano l'attitudine, l'inclinazione a subirla. La chiamano. La perdita di coscienza, l'esaltazione e lo smarrimento che esse provocano favoriscono la vera trance, vale a dire l'irruzione del dio. La somiglianza con la mimicry infantile è così evidente che l'autore non esita a concludere: "Osservando certi processi, si è tentati di paragonarli a un bambino che s'immagina di essere un Indiano, per esempio, o un animale, e che aiuta la sua fantasia utilizzando qualche indumento o qualche oggetto."¹¹ La differenza sta nel fatto che qui la mimicry non è gioco: essa porta alla vertigine, fa parte dell'universo religioso e adempie a una funzione sociale.

Ed eccoci riportati al problema generale posto dal fatto di portare una maschera. Fatto che generalmente si accompagna a esperienze

di possessione, di comunione con gli antenati, gli spiriti e gli dei. Il portare una maschera provoca nel soggetto un'esaltazione passeggera e gli fa credere di subire una qualche trasformazione decisiva. In ogni caso, favorisce il libero scatenarsi degli istinti, l'invasione di forze temute e invincibili. Certo, all'inizio, il soggetto sa bene di che cosa si tratta, ma cede ben presto all'ebbrezza che lo travolge. Con la coscienza soggiogata, si abbandona totalmente allo smarrimento suscitato in lui dalla sua stessa mimesi. "L'individuo non si riconosce più," scrive Georges Buraud, "un grido disumano esce dalla sua gola, il grido della bestia o del dio, voce sovrumana, pura emanazione della forza di lotta, della passione genesiaca, degli illimitati poteri magici da cui si crede, da cui è, in quell'istante, abitato."¹² E continua, evocando l'attesa trepidante delle maschere nel breve crepuscolo africano, l'ipnotico ritmo del tamtam, poi la corsa impetuosa dei fantasmi, i loro balzi giganteschi quando, issati su dei trampoli, accorrono emergendo dall'alta vegetazione in un terrificante frastuono di insoliti suoni: fischi, rantoli e ronzii di rombi.

Non c'è solo una vertigine originata da una partecipazione cieca, sfrenata e gratuita, alle energie cosmiche, una folgorante epifania di divinità bestiali che fanno poi ritorno alle loro tenebre. C'è anche l'ebbrezza elementare di diffondere il terrore e l'angoscia. E, soprattutto, queste apparizioni dell'aldilà agiscono come primo ingranaggio di governo: la maschera è istituzionale. Presso i Dogon, a esempio, è stata accertata un'autentica cultura della maschera, cultura che ha permeato tutta la vita pubblica del gruppo. Ed è proprio nelle società in cui gli uomini praticano l'iniziazione e si servono di maschere particolari che li contraddistinguono che è opportuno, d'altra parte, cercare, a questo livello elementare dell'esistenza collettiva, le origini ancora fluide del potere politico. La maschera è lo strumento delle confraternite segrete. Serve a ispirare terrore ai profani e a nascondere in pari tempo l'identità degli affiliati.

L'iniziazione, i riti di passaggio dall'infanzia alla pubertà, consistono solitamente nel rivelare ai novizi la natura puramente umana delle Maschere. Sotto questo profilo, l'iniziazione è

insegnamento ateo, agnostico, di negazione. Svela una frode e ne rende complici gli iniziati. Fino a quel momento, gli adolescenti erano terrorizzati dalle apparizioni delle Maschere. Una di queste li insegue a colpi di frusta. Istigati dall'iniziatore, i giovani l'afferrano, la immobilizzano, la disarmano, le strappano il costume, le tolgono la maschera: riconoscono un anziano della tribù. Ormai, essi appartengono all'altro campo.¹³ Sono loro a far paura. Dipinti di bianco e a loro volta mascherati, terrorizzano i non-iniziati incarnando gli spiriti dei morti, brutalizzano e depredano quelli che agguantano o che giudicano in colpa. Spesso, restano costituiti in confraternite semiclandestine o subiscono una seconda iniziazione che ve li affilia. Come la prima, anche questa iniziazione è accompagnata da sevizie, da prove molto dolorose, a volte da una catalessi reale o simulata, da un simulacro di morte e resurrezione. E, come la prima, rivela che i pretesi spiriti altro non sono che uomini mascherati e che le loro voci cavernose sono tali perché escono da rombi particolarmente potenti. Come la prima, infine, anche questa seconda iniziazione dà il privilegio di esercitare ogni sorta di angherie e soprusi sulla massa dei profani. Ogni società segreta possiede un feticcio particolare che la contraddistingue e una maschera protettrice. Ogni membro di una confraternita inferiore crede che la maschera protettrice della società superiore sia un essere soprannaturale, mentre conosce molto bene la natura di quella che protegge la sua.¹⁴ Presso i Betchuana, c'è un gruppo di questo tipo che si chiama mopato o mistero, dal nome della capanna di iniziazione. Esso raggruppa un certo numero di giovani turbolenti, emancipati dalle normali credenze e dai tabù comunemente praticati: le azioni comminatorie e brutali degli affiliati mirano a rafforzare il terrore superstizioso delle loro vittime. A questo modo, il connubio vertiginoso della mimesi e della trance degenera a volte in una mescolanza perfettamente consapevole d'intimidazione e d'inganno. Ed è proprio da questo connubio che deriva un genere particolare di potere politico.¹⁵

Ovviamente, questi gruppi vanno incontro a destini diversi. Può capitare che si specializzino nella celebrazione di un rito magico, danza sacra o mistero, ma li si vede anche investiti della repressione

degli adulteri, dei piccoli furti, della magia nera e degli avvelenamenti. Nella Sierra Leone, si conosce l'esistenza di una società di guerrieri,¹⁶ composta di sezioni locali, che emette le sentenze e le fa eseguire. Organizza spedizioni punitive contro i villaggi ribelli, interviene per mantenere la pace e impedisce le vendette. Presso i Bambara, il komo, "che tutto sa e tutto punisce", sorta di prefigurazione africana del Ku-klux-klan, fa regnare un terrore incessante. Le confraternite di uomini mascherati mantengono così la disciplina sociale, di modo che si può affermare senza esagerazione che simulacro e vertigine, o quanto meno i loro derivati immediati, la mimica terrificante e il panico superstizioso, appaiono di nuovo, non già come elementi casuali della cultura primitiva, ma veramente come motivazioni fondamentali che possono meglio servire a spiegarne il meccanismo. Come comprendere altrimenti che la maschera e il panico siano, come abbiamo visto, costantemente presenti, e compresenti, inestricabilmente appaiati e occupanti un posto di rilievo o nelle feste, momenti parossistici di quelle società, o nelle loro pratiche magico-religiose o nelle forme ancora vaghe del loro apparato politico, quando addirittura non svolgano una funzione di primo piano in tutti e tre questi settori contemporaneamente ?

È sufficiente, tutto questo, per sostenere che il passaggio alla civiltà propriamente detta implichi l'eliminazione progressiva di questo primato all'inx e della mimicry congiunte e la sua sostituzione con la preminenza, nei rapporti sociali, della coppia agon-alea, competizione e caso? Comunque, causa o conseguenza che sia, ogni volta che una grande cultura riesce a emergere dal caos originale, si riscontra una sensibile regressione delle forze di simulacro e vertigine. Esse vengono allora svuotate della loro antica importanza, respinte alla periferia della vita pubblica, ridotte a ruoli sempre più modesti e intermittenti, se non addirittura clandestini e illeciti, oppure confinate nell'ambito limitato e regolato dei giochi e della fantasia, in cui esse apportano all'uomo le stesse eterne gratificazioni, ma regolamentate, represses, e vòlte ormai solo a

distrarlo dalla sua noia o riposarlo dalla sua fatica, senza più follia né delirio.

Note

1 Y. Hirn, op. cit., pp. 165-174.

2 Per la descrizione dello sciamanismo, ho utilizzato l'opera di Mircea Eliade, *Lo Sciamanismo e le tecniche dell'estasi*, Roma, Edizioni Mediterranee, 1975, in cui si può trovare un resoconto eccezionalmente esauriente dei fatti nelle diverse parti del mondo.

3 Circa le proprietà all'*Agaricus Muscarius*, in particolare la macropsia: "Con le pupille dilatate, il soggetto vede tutti gli oggetti che gli si pongano davanti agli occhi mostruosamente ingranditi... Un piccolo foro gli sembra uno spaventoso abisso, un cucchiaino pieno d'acqua, un lago", ved. L. Lewin, *Les Paradis artificiels*, trad. francese, Parigi, 1928, pp. 150-155. Circa gli effetti paralleli del peyotl e la sua utilizzazione in occasione delle feste e nel culto degli Huichol, dei Cora, dei Tepehuana, dei Tarahumara e dei Kiowa, in Messico e negli Stati Uniti, possiamo utilmente richiamarci alle descrizioni classiche di Carl Lumboltz (bibliografia in A. Rouhier, *Le Peyotl*, Parigi, 1927).

4 C.G. e B. Seligmann, *The Veddas*, Cambridge, 1911, p. 134. Citato da T.K. Oesterreich, *Les Possédés*, trad. frane., Parigi, 1927, p. 310. Quest'ultima opera contiene una serie notevole di descrizioni originali di manifestazioni di mimicry e ilinx congiunte. Farò riferimento, più avanti, a quelle di Tremearne per il culto Bori. È comunque il caso di aggiungervi almeno quelle di J. Warnek per i Batak di Sumatra, di W.W. Skeat per i Malesi della penisola di Malacca, di W. Mariner per i Tonga, di Codrington per i Melanesiani, di J.A. Jacobsen per i Kwakiult del Nord-Ovest americano. I resoconti degli osservatori che T.K. Oesterrcich ha avuto la felice ispirazione di citare in extenso presentano le analogie più convincenti.

5 A questo proposito, è estremamente istruttivo leggere, in Robert Houdin, *Magie et Physique amusante*, Parigi, 1877, pp. 205-264, la spiegazione del "miracolo" e le reazioni degli spettatori e della stampa. Vi sono casi in cui sarebbe opportuno, nelle spedizioni

etnografiche, affiancare un prestidigitatore, vale a dire un uomo del mestiere, agli scienziati la cui credulità è, ahimè, infinita e, inoltre, interessata, plagiata.

6 Franz Boas: "The Central Eskimo", VI Annual Report of the Bureau of Ethnology, 1884-1885, Washington, 1888, pp. 598 e segg. Citato da M. Eliade, op. cit.

7 Cfr. Mircea Eliade, ibid.; da completare con G. Chubinov, Beitrage zum psychologischen Verständniss des siberischen Zaubers, Halle, 1914, pp. 59-60: "I suoni si producono in qualche punto molto in alto, si avvicinano poco a poco, sembrano passare come un uragano attraverso i muri e svaniscono infine nelle profondità della terra." (Citato e commentato da T.K. Oesterreich, op. cit., p. 380.)

8 L'illusionismo consapevole e organizzato può essere riscontrato anche presso quei popoli dai quali meno ce lo aspetteremmo, presso i Neri d'Africa, ad esempio. Nella Nigeria, segnatamente, gruppi di specialisti si affrontano in specie di tornei di virtuosismo che si svolgono in occasione delle cerimonie di iniziazione: si taglia e si riattacca la testa di un compagno (cfr. A.M. Vergiat, Les Rites secrets des primitifs de l'Oubangui, Parigi, 1936, p. 153). Allo stesso modo, Amaury Talbot, Life in Southern Nigeria, Londra, 1928, p. 72, riferisce uno strano gioco di cui M. Jean- maire ha sottolineato la somiglianza con il mito di Zagreo-Dioniso: "Ci sono maghi così potenti nella nostra città, dice il capo Abassi di Ndiya, e gli stregoni sono così esperti nelle scienze occulte, che sono capaci dell'exploit seguente: si prende un bambino alla madre, lo si getta in un mortaio e lo si pesta per ridurlo in poltiglia sotto gli occhi di tutti. Solo la madre viene allontanata affinché le sue grida non disturbino la cerimonia. A questo punto, si designano tre uomini e si comanda loro di avvicinarsi al mortaio. Al primo si dà un po' del contenuto, al secondo un po' di più e il terzo deve inghiottire tutto il resto. Quando tutto il contenuto del mortaio è stato mangiato, i tre uomini avanzano davanti al pubblico, quello che ha mangiato di più in mezzo agli altri due. Ha allora inizio una danza, nel corso della quale il danzatore che sta nel mezzo si ferma di colpo, allunga la gamba destra e la percuote con violenza. Quindi, dalla coscia, estrae

il bambino risuscitato che viene portato tutt'intorno per farlo vedere agli astanti."

9 Hausa Superstitions and Customs, Londra, 1913, pp. 534-540; e The Ban of the Bori, Londra, 1919. Cfr. T.K. Oesterreich, op. cit., pp. 321-323.

10 È il modo di procedere rituale per cacciare lo spirito possessore.

11 Alfred Métraux, "La Comédie rituelle dans la Possession", Diogenès, n. 11, luglio 1955, pp. 26-49.

12 G. Buraud, Les Masques, Parigi, 1948, pp. 101-102.

13 Il meccanismo di questo capovolgimento è molto ben descritto da Henri Jeanmaire: Couroi et Courètes, Lilla, 1939, pp. 172- 223. Nel Dossier, a pp. 218-220, riporto la descrizione che ne fa per i Bobo dell'Alto-Volta.

14 Cfr. Hans Himmelheber, Brousse, Léopoldville, 1939, n. 3, pp. 17-31.

15 Cfr. L. Frobenius, Die Gebeimbunde u. Masken Afrikas (Abbandl. d.k. Leop. Carol. Akad. d. Naturforscher, t. 74, Halle, 1898); H. Webster, Primitive Secret Societies, New York, 1908; H. Schwartz: Alterclassen und Mântterbiinde, Berlin, 1902. È assolutamente opportuno distinguere in linea di massima l'iniziazione tribale dei giovani e i riti di affiliazione alle società segrete, spesso intertribali. Quando però la confraternita è potente, riesce a conglobare quasi tutti gli adulti di una comunità, in modo che i due rituali di iniziazione finiscono con il confondersi (H. Jeanmaire, op. cit., pp. 207-209). Lo stesso autore (pp. 168-171), riferisce, secondo Frobenius, come presso i Bosso, pescatori-contadini della Nigeria, a sud-ovest di Timbuctù, la società contraddistinta dalla maschera Kumang esercita il potere supremo in modo al tempo stesso implacabile, segreto e istituzionale. Jeanmaire raffronta la cerimonia principale del Kumang con la mutua sentenza dei dieci re dell'Atlantide in Platone, Critone, 120 B, dopo la cattura e il sacrificio di un toro legato a un pilastro di oricalco. Riporto questa descrizione nel Dossier, pp. 220-221.

16 Il poro dei Temme, cfr. Jeanmaire, op. cit., p. 219.

8. COMPETIZIONE E CASO

Il portare una maschera permette, nelle società da tohu-bohu, di incarnare (e di sentire incarnati) le forze e gli spiriti, le energie e gli dei. Questo fatto caratterizza un tipo originale di cultura, fondato, come abbiamo visto, sulla potente alleanza della pantomima e dell'estasi. Diffuso sull'intera superficie del pianeta, esso appare come una finta soluzione, ineluttabile e affascinante, prima del lento, faticoso e paziente progredire decisivo. L'uscita da questo inganno altro non è che la nascita stessa della civiltà.

*

Non c'è dubbio: una rivoluzione di questa portata non si compie in un giorno. Inoltre, poiché essa è ogni volta necessariamente situata nei secoli intermedi che aprono a una cultura l'accesso della storia, solo le ultime fasi ne risultano accessibili. I più antichi documenti che ne testimoniano non possono assolutamente menzionare le prime scelte che, oscure, forse casuali, senza portata immediata, sono ciò nonostante quelle che hanno spinto alcuni popoli verso un'avventura decisiva. Tuttavia, la differenza fra il loro stato iniziale, che siamo costretti a immaginare in base al modo di vita generale dell'uomo primitivo, e il punto d'arrivo, che possiamo ricostruire dai loro monumenti, non è l'unico argomento atto a convincere che il loro progresso fu reso possibile solo da una lunga lotta contro le seduzioni associate del simulacro e della vertigine.

Dell'antica virulenza di questo connubio non mancano certo le tracce. E della lotta stessa contro la loro fascinazione sussistono a

volte indizi rivelatori. Gli inebrianti vapori della canapa erano utilizzati dagli- Sciti e dai Persiani per provocare l'estasi: così, non è privo di significato che lo Yasht 19-20 affermi che Ahura Mazda è "senza trance né canapa". Allo stesso modo, troviamo ripetutamente confermata, in India, la credenza nel volo magico, ma l'importante è che ci sia un passaggio del Mababharata (V. 160, 55 segg.) che afferma: "Anche noi possiamo volare in cielo e manifestarci sotto diversi aspetti, ma attraverso l'illusione." L'autentica ascesi mistica si trova così nettamente distinta dalle varie passeggiate celesti e dalle pretese metamorfosi degli stregoni. È noto tutto ciò che l'ascesi e, soprattutto, le formule e le metafore dello Yoga devono alle tecniche e alla mitologia degli sciamani: l'analogia è così stretta, così conseguente, che ha spesso fatto credere a una filiazione diretta. Resta tuttavia il fatto che lo Yoga è, come ognuno sottolinea, una interiorizzazione, una trasposizione sul piano spirituale dei poteri dell'estasi. Ma non si tratta più della conquista illusoria degli spazi del mondo; si tratta bensì di liberarsi dall'illusione costituita dal mondo. C'è, essenzialmente, una totale inversione di tendenza. Lo scopo, ormai, non è più quello di esasperare il panico della coscienza per divenire preda compiacente di ogni convulsione nervosa; è, al contrario, un esercizio metodico, una scuola di padronanza di sé.

Nel Tibet, in Cina, le esperienze degli sciamani hanno lasciato innumerevoli tracce. I lama comandano all'atmosfera, ascendono al cielo, eseguono danze magiche, vestiti di "sette paramenti d'osso", impiegano un linguaggio inintelligibile, fitto di onomatopee. Taoisti e alchimisti quali Liu-An e Li Sciao Kun volano nell'aere. Altri raggiungono le porte del cielo, scostano le comete o s'inerpicano sull'arcobaleno. Ma questa scabrosa eredità non può impedire lo sviluppo della riflessione critica. Wang Ch'ung denuncia il carattere menzognero delle parole che i morti emettono per bocca di quei vivi che fanno cadere in trance o di quegli stregoni che li evocano "pizzicando le loro nere corde". Fin dall'antichità, il Kwob Yù racconta che il re Sciao (515-488 a.C.) interroga il suo ministro in questi termini: "Le scritture della dinastia Tcheu affermano che Tchong-Li è stato inviato come messaggero nelle regioni inaccessibili del Cielo e della Terra. Come è stata possibile una

simile impresa? Esistono delle possibilità, per gli uomini, di salire in Cielo?" Il ministro gli spiega allora il significato spirituale del fenomeno. Il giusto, colui che sa concentrarsi, riesce ad arrivare a un tipo superiore di conoscenza. Egli accede alle alte sfere e scende quindi alle sfere inferiori per discernervi "la condotta da osservare, le cose da adempiere". In veste di funzionario, dice il testo, egli è incaricato allora di badare all'ordine di precedenza degli dei, ai sacrifici, agli accessori, ai costumi religiosi più adeguati a seconda delle stagioni.¹

Lo sciamano, questo posseduto, quest'uomo d'estasi e di vertigine trasformato in funzionario, in mandarino, in maestro di cerimonie, preoccupato del protocollo e della corretta distribuzione di onori e privilegi... quale dimostrazione quasi eccessiva e caricaturale della rivoluzione avvenuta!

A. TRANSIZIONE

Se esistono soltanto alcuni riferimenti isolati per indicare come in India, in Persia e in Cina, le tecniche della vertigine si siano evolute in direzione del controllo e del metodo, documenti più numerosi ed espliciti consentono altrove di seguire più da vicino le varie tappe di questa radicale metamorfosi. Così, nel mondo indo-europeo, il contrasto fra i due sistemi resta a lungo evidente nell'opposizione delle due forme di sovranità che gli studi di G. Dumézil hanno messo in luce. Da un lato, il Legista, dio sovrano che presiede al rispetto del contratto, giusto, ponderato, scrupoloso, conservatore, garante severo e automatico della norma, del diritto, della regola, la cui azione è legata alle forme necessariamente leali e convenzionali dell'ago», sia nella lizza, in combattimento singolo ad armi pari, che in tribunale, attraverso l'applicazione imparziale della legge; dall'altro, il Frenetico, anch'egli dio sovrano, ma ispirato e tremendo, imprevedibile e paralizzante, rapito in estasi, mago potente, maestro di prodigi e metamorfosi, spesso capo e garante di una schiera di maschere scatenate.

L'antagonismo fra questi due aspetti del potere, quello amministrativo e quello folgorante, sembra essersi prolungato nel tempo con alterne vicende. Nel mondo germanico, a esempio, il dio vertiginoso e frenetico resta a lungo il preferito. Odino, il cui nome per Adam de Brême è l'equivalente di furor, per la parte essenziale della sua mitologia è un perfetto sciamano. Ha un cavallo con otto zampe, un'autentica cavalcatura da sciamano, che è stato visto fino in Siberia. Si trasforma in ogni sorta di animale, si porta istantaneamente in ogni luogo, è informato di tutto da due corvi soprannaturali, Hugin e Munin. Resta nove giorni e nove notti sospeso a un albero per ottenerne la conoscenza di un linguaggio arcano, da iniziati: le rune. Fonda la negromanzia, interroga la testa mummificata di Mimir. Per di più, pratica (e comunque glielo rimproverano) la seidhr, che è un'autentica seduta sciamanica, con musica ipnotica, costume rituale (mantello blu, berretto di agnellino nero, pelli di gatti bianchi, bastone, cuscino di piume di gallina), viaggi nell'ultramondano, coro, trance, estasi e profezia. Allo stesso modo, i berserkers, che si trasformano in belve feroci, si ricollegano direttamente alle società tohu-bohu?

Al contrario, nella Grecia antica, se il punto di partenza è lo stesso, la rapidità e la inequivocabilità dell'evoluzione, ampiamente accertabili grazie alla relativa abbondanza dei documenti, sottolineano un successo di tale ampiezza e repentinità da essere qualificato come un miracolo. Occorre tuttavia ricordare che questa parola acquista un significato accettabile solo se si tiene presente che i risultati ottenuti, vale a dire le cerimonie e i templi, il gusto dell'ordine, dell'armonia, della misura, l'idea della logica e della scienza, emergono da un profondo leggendario abitato da confraternite magiche di danzatori e di fabbri, Ciclopi e Cureti, Cabiri, Dattili o Coribanti, bande turbolente di maschere terrificanti, metà dei e metà bestie, nelle quali, come a esempio nei Centauri, si è da tempo riconosciuto l'equivalente delle società iniziatiche africane. Gli efebi spartani si dedicavano alla licantropia, esattamente come gli uomini-pantera e gli uomini-tigre dell'Africa equatoriale.³

Durante la *κρυπτεία*⁴, diano o no la caccia agli Iloti, è certo che questi giovani conducono una vita solitaria e ferina. Non devono essere visti né sorpresi. Non si tratta in alcun modo di una sorta di preparazione militare: un addestramento di questo tipo non si accorda affatto con il modo di combattere degli opliti. Il giovane vive da lupo e attacca come un lupo: solitario, all'improvviso, con un balzo da bestia selvaggia. Saccheggia e uccide impunemente, fin tanto che le sue vittime non riescono a ghermirlo. La prova comporta i rischi e i vantaggi di una iniziazione. Il neofita acquisisce il potere e il diritto di comportarsi da lupo; è divorato da un lupo e rinasce lupo; rischia d'essere fatto a pezzi dai lupi e si pone come colui che fa a pezzi gli uomini.

Sul monte Liceo, in Arcadia, dove Giove è a capo di una banda di licantropi, colui che mangia la carne di un fanciullo, mescolata con altre carni, si trasforma in lupo, oppure l'iniziato attraversa a nuoto uno stagno e si ritrova lupo per nove anni nel luogo deserto cui approda. Licurgo d'Arcadia, il cui nome significa "Colui che fa il lupo", insegue il giovane Dioniso minacciandolo con un arnese misterioso, emettendo spaventosi ruggiti e facendo udire il suono di un "tamburo sotterraneo, tuono profondamente angoscioso", come dice Strabone. Non è difficile riconoscervi il suono agghiacciante del rombo, strumento universale delle Maschere.

Non mancano ragioni per ricollegare il Licurgo spartano al Licurgo d'Arcadia; fra il VI e il IV secolo, l'apparizione soprannaturale che provocava il panico diventa il legislatore per eccellenza: lo stregone che presiedeva all'iniziazione, si ritrova pedagogo. Allo stesso modo, gli uomini-lupo di Sparta non sono più belve possedute dal dio, esseri che vivono in modo feroce e disumano all'epoca della loro pubertà: costituiscono ormai una sorta di polizia politica, incaricata di spedizioni punitive allo scopo di mantenere nel timore e nell'obbedienza i popoli sottomessi.

L'antica crisi d'estasi è freddamente utilizzata a fini repressivi e intimidatori. Metamorfosi e trance non sono più che ricordi. La *κρυπτεία* resta indubbiamente segreta: ciò nonostante è uno dei normali ingranaggi di una repubblica militare le cui rigide istituzioni mettono sapientemente insieme democrazia e dispotismo. La

minoranza dei conquistatori, che ha già adottato per sé leggi di altro tipo, continua a usare le antiche ricette nei confronti delle masse asservite.

L'evoluzione è sorprendente e significativa. E non si riferisce soltanto a un caso particolare. Nello stesso periodo, un po' dovunque in Grecia, i culti orgiastici ricorrono ancora alla danza, al ritmo, all'ebbrezza per provocare nei loro adepti l'estasi, l'insensibilità e la possessione da parte del dio. Ma quelle vertigini, quei simulacri, sono ormai vinti. Non costituiscono assolutamente più i valori principali della polis. Perpetuano un mondo remoto. Ci si limita a rievocare discese agli Inferi e spedizioni celesti effettuate in ispirito. mentre il corpo del viaggiatore resta immobile sul suo giaciglio. L'anima di Aristeo di Proconneso fu "rapita" dal dio e accompagnò Apollo sotto forma di un corvo. Ermotimo di Clazomene poteva abbandonare il proprio corpo per interi anni, nel corso dei quali andava errando per acquisire la conoscenza del futuro. Il digiuno e l'estasi avevano procurato a Epimenide di Creta, nella divina caverna del monte Ida, un certo numero di poteri magici. Abaris, guaritore e profeta, vagava nell'aere cavalcando una freccia d'oro. Ma le più tenaci e le più diffuse fra queste leggende manifestano, già un orientamento opposto al loro significato originario. Orfeo non riconduce fra i vivi la sposa morta che era sceso a cercare agli Inferi: si comincia a sapere che la morte non perdona e che non c'è magia che possa averne ragione. In Platone, il viaggio estatico di Erilo Panfilio non è più un'odissea da sciamano, ricca di drammatiche peripezie, ma l'allegoria cui ricorre un filosofo per esporre le leggi del Cosmo e del Destino.

*

Il tramonto della maschera, da una parte come veicolo della metamorfosi che conduce all'estasi, dall'altra come strumento di potere politico appare, anch'esso, lento, discontinuo, difficile. La maschera era il segno per eccellenza della superiorità. Nelle società primitive, tutto consiste nell'essere mascherato e far paura o nel non

esserlo e aver paura. In un'organizzazione più complessa, la questione è quella di dover temere gli uni e poter spaventare gli altri, in base al grado di iniziazione. Passare a un grado superiore, significa essere edotti sul mistero di una maschera più arcana; sapere, cioè, che la terrificante apparizione soprannaturale non è tale ma è solo un uomo mascherato, così come ci si maschera per terrorizzare a nostra volta i profani o gli iniziati di grado inferiore.

Esiste certamente un problema della decadenza della maschera. Come e perché gli uomini sono giunti a rinunciarvi? La questione non sembra aver preoccupato eccessivamente gli etnografi. Tuttavia, essa è di estrema importanza. Arrischio l'ipotesi seguente. Essa non esclude affatto, anzi presuppone l'esistenza di processi multipli, diversi, incompatibili, corrispondenti a ogni cultura e a ogni situazione particolare. Ma ne propone la scaturigine comune. Il sistema dell'iniziazione e della maschera funziona solo se vi è coincidenza precisa é costante fra la rivelazione del segreto della maschera e il diritto di valersene a propria volta per accedere alla trance divinizzante e terrorizzare i novizi. Conoscenza e impiego sono così strettamente collegati. Solo colui che conosce la vera natura della maschera e del mascherato può assumere la parvenza terrorizzante. Soprattutto non è possibile subir ne l'ascendente, o per lo meno subirlo allo stesso grado, con la stessa emozione di sacro terrore, se si è consapevoli che si tratta di un semplice travestimento. Ora, non è praticamente possibile ignorare questo fatto, e a ogni modo ignorarlo a lungo. Di qui, un'incrinatura, una crepa permanente nel sistema, che dev'essere difeso dalla curiosità dei profani attraverso tutta una serie di interdetti e punizioni, queste ultime delle più realistiche. Ad esempio: la morte, unica espiazione efficace nei confronti di un segreto violato. Ne consegue che nonostante la prova, tutta interiore, fornita dall'estasi e dalla possessione, il meccanismo resta alquanto fragile. Bisogna continuamente proteggerlo dalle scoperte casuali, dalle domande indiscrete, dalle ipotesi o dalle spiegazioni sacrileghe. È quindi inevitabile che, poco a poco, il fatto di fabbricare e indossare una maschera o un travestimento in genere, anche se non perde il suo carattere sacrale, non è più protetto da interdetti inesorabili e

capitali. Attraverso una serie di trasformazioni insensibili, maschere e travestimenti diventano ornamenti liturgici, accessori del cerimoniale, della danza o del teatro.

L'ultimo tentativo di dominio politico basato sulla maschera è forse quello di Hakim al-Moqannà, il Profeta Velato del Khorassan, il quale, nell'VIII secolo, per diversi anni, dal 160 al 163 dell'Egira, mise in difficoltà gli eserciti del Califfo. Egli portava sul volto un velo di color verde; secondo alcuni, invece, si era fatto fare una maschera d'oro che non toglieva mai. Sosteneva di essere un dio e affermava di coprirsi il volto perché nessun mortale avrebbe potuto mirarlo senza diventare cieco. Ma proprio queste sue pretese furono aspramente contestate dagli avversari. Gli storiografi — d'accordo, erano tutti storici dei Califfi — scrivono che egli agiva a quel modo perché era calvo, guercio e di una bruttezza ripugnante. I suoi discepoli gli intimarono allora di dimostrare che diceva la verità e pretesero di vedere il suo volto. Egli lo mostrò. Alcuni furono effettivamente ustionati, altri furono persuasi. Ora, la storia ufficiale spiega il miracolo, scopre (o inventa) lo stratagemma. Ecco il racconto dell'episodio, quale si trova in uno dei documenti più antichi, la Descrizione topografica e storica di Bukhara scritta da Abu-Bak Mohammad ibn Dja'far Nar-shakhi, terminata nel 332:⁵

"Cinquantamila soldati di Maqannà si radunarono alla porta del castello, si prostrarono e chiesero di vederlo. Non ricevettero risposta. Insistettero, implorarono dicendo che non si sarebbero mossi di là finché non avessero visto il volto del loro Dio. Moqannà aveva un servo chiamato Hadjeb. Gli disse: 'Va' e di' alle mie creature: Mosé mi ha chiesto di lasciargli vedere il mio volto; ma io non ho accettato di mostrarmi a lui, perché egli non avrebbe potuto sopportare la mia vista — e se qualcuno mi vede, morrà all'istante.' Ma i soldati continuarono ad implorare. Allora Moqannà disse loro: 'Venite il tal giorno e vi farò vedere il mio volto.'

"Ora, alle donne che erano con lui al castello (erano cento, per lo più figlie di contadini di Soghd, di Kesh e di Nakshab, che lui teneva presso di sé al castello, e là non c'erano che quelle cento donne e il servo personale Hadjeb), egli ordinò di prendere uno specchio ciascuna e di salire sul tetto del castello. [Insegnò loro] a reggere lo specchio in modo da essere le une di fronte alle altre così che anche gli specchi si fronteggiassero — e questo nel momento in cui i raggi del sole dardeggiavano [più intensamente] ... Gli uomini erano tutti

riuniti. Quando il sole si rifletté sugli specchi, tutti i dintorni del luogo, per effetto di quel riflesso, furono sommersi di luce. Egli disse allora al suo servo: 'Di' alle mie creature: ecco che il vostro Dio si mostra a voi. Contempletelo! Contempletelo!' Gli uomini, vedendo quell'esplosione di luce, furono terrorizzati e si prosternarono."

Come Empedocle, Hakim, vinto, volle sparire senza lasciar traccia di sé per far credere che era salito in cielo. Avvelenò le sue cento mogli, decapitò il servo e si gettò nudo in un fosso pieno di calce viva (o in una caldaia di mercurio, o in una vasca di vetriolo, o in una fornace in cui si faceva fondere del rame o del catrame o dello zucchero). Anche a questo proposito, gli storiografi rivelano il trucco. Benché sempre efficace (i seguaci di Hakim credettero alla sua divinità, non alla sua morte e il Khorassan non ritrovò la pace prima di un lungo periodo), il regno della maschera appare ormai quello dell'imbroglio e del virtuosismo da giocoliere. È un regno già in declino.

*

Il regno della mimicry e dell 'ilinx, in quanto tendenze culturali riconosciute, venerate, imperanti, è infatti condannato non appena lo spirito approda alla concezione del Cosmo, di un universo, cioè, ordinato e stabile, senza miracoli né metamorfosi. Tale universo appare come l'ambito della regola, della necessità, della misura, in una parola: del numero. In Grecia, la rivoluzione si può cogliere anche sotto alcuni aspetti molto precisi. Così, i primi pitagorici usavano ancora dei numeri concreti. Li concepivano come aventi forma e figura. Alcuni numeri erano triangolari, altri quadrati, altri ancora oblunghi; erano cioè rappresentabili con dei triangoli, dei quadrati, dei rettangoli. Assomigliavano senz'altro di più alle figure costituite dai punti impressi su ogni faccia dei dadi o del domino che non alle cifre, segni senz'altro significato che in se stessi. E costituivano inoltre delle sequenze regolate dai rapporti fra i tre accordi musicali essenziali. Erano infine dotati di virtù diverse,

corrispondenti al matrimonio (il 3), alla giustizia (il 4), all'occasione (il 7) o a qualche altro concetto o supporto che la tradizione o l'arbitrio attribuiva loro. Tuttavia, da questa numerazione in parte qualitativa, ma che attira l'attenzione sulle notevoli proprietà di certe progressioni privilegiate, derivò piuttosto rapidamente la serie astratta che esclude l'aritmologia, esige il calcolo puro e può così servire da strumento alla scienza.⁶

Il numero e la misura, lo spirito di rigore che emanano, se sono incompatibili con i turbamenti e i parossismi dell'estasi e del travestimento, consentono in cambio il subentrare dell'agon e dell'alea come regole del gioco sociale. Nel momento stesso in cui la Grecia si allontana dalle società magiche, da *tohu-bohu*, sostituisce la frenesia delle antiche feste con la serenità delle processioni, fissa un cerimoniale (a Delfo) perfino al delirio profetico, dà valore di istituzione alla competizione regolata e all'estrazione a sorte. In altre parole, attraverso l'istituzione dei grandi giochi (olimpici, istmici, pitici e nemei) e, spesso, attraverso il modo con cui sono scelti i magistrati delle città, l'agon e, insieme ad esso, l'alea, assumono nella vita pubblica il posto privilegiato occupato dalla coppia *mimicry-ilinx* nelle società *tohu-bohu*.

I giochi dello stadio inaugurano e offrono l'esempio di una rivalità circoscritta, regolata e specializzata. Privata di ogni sentimento di odio e rancore personale, questa nuova specie di emulazione dà inizio a una nuova scuola di lealtà e generosità. E diffonde al tempo stesso l'abitudine e il rispetto nei confronti dell'arbitrato. Il suo ruolo civilizzatore è stato spesso sottolineato. In realtà, i giochi solenni fanno la loro comparsa in quasi tutte le civiltà. I giochi di pelota degli Aztechi erano delle grandi feste rituali cui assistevano il sovrano e la corte. In Cina, le gare di tiro con l'arco abilitavano e qualificavano i nobili, non tanto in base ai risultati, quanto in base al modo più o meno corretto di scoccare la freccia o di confortare l'avversario sfortunato. Nell'Occidente cristiano, i tornei assolvono la stessa funzione: insegnano che l'ideale non è la vittoria ottenuta su chiunque e con qualunque mezzo, ma l'abilità, la prodezza riportata a parità di probabilità di successo su un concorrente che si stima e all'occasione si aiuta, usando solo i mezzi consentiti in

quanto convenuti in anticipo, in un'area circoscritta ed entro un limite di tempo stabilito.

Lo sviluppo della vita amministrativa, da parte sua, favorisce anch'esso la diffusione dell'agon. Il reclutamento dei funzionari viene effettuato sempre di più attraverso esami e concorsi. Si tratta di riunire gli elementi più idonei e competenti allo scopo di introdurli in qualche gerarchia o mandarinato, cursus honorum o tchin, in cui l'avanzamento è subordinato ad alcune norme fisse e controllato, per quanto possibile, da giurisdizioni autonome. La burocrazia è così fattore di una sorta di concorrenza che pone l'agon alla base di ogni carriera amministrativa, militare, universitaria o giudiziaria. Lo fa penetrare nelle istituzioni, dapprima timidamente e limitatamente ad alcune funzioni minori. Le altre restano a lungo alla mercé dell'arbitrio del principe o dei privilegi di nascita o di censo, benché, teoricamente, l'accesso ne sia regolato mediante concorso. Ma, grazie alla natura delle prove o alla composizione delle giurie, i gradi più alti dell'esercito, i posti più importanti della diplomazia o dell'amministrazione restano spesso monopolio di una casta mal definita, ma il cui spirito di corpo si mantiene estremamente esclusivo e la solidarietà vigile. Tuttavia, i progressi della democrazia sono appunto quelli della giusta concorrenza, della uguaglianza dei diritti, e quindi del relativo livellamento delle condizioni che permette di tradurre nei fatti, in modo sostanziale, un'uguaglianza giuridica rimasta a volte più astratta che operante.

*

Nella Grecia antica, i primi teorici della democrazia hanno del resto risolto la difficoltà, bizzarramente in apparenza, ma in un modo che appare impeccabile non appena si faccia lo sforzo di inquadrare il problema in tutta la sua novità. Essi ritenevano infatti l'estrazione a sorte dei magistrati una procedura assolutamente egualitaria. Guardavano alle elezioni come a una sorta di sotterfugio o di ripiego di ispirazione aristocratica.

Questa è, segnatamente, la posizione di Aristotele e le sue tesi sono del resto conformi alla pratica comunemente ammessa. Ad Atene, quasi tutti i magistrati sono estratti a sorte, a eccezione dei generali e dei funzionari delle finanze, vale a dire dei tecnici. I membri del Consiglio sono estratti a sorte, previo esame di ammissione, fra i candidati presentati dai demi. In compenso, i delegati della Lega beota vengono eletti. La ragione è chiara: quando l'estensione del territorio interessato o la moltitudine dei partecipanti renda necessario un regime rappresentativo, si preferiscono le elezioni. Il verdetto della sorte, espresso dalla "fava bianca", è comunque ritenuto il sistema egualitario per eccellenza. Vi si vede al tempo stesso una precauzione, all'occorrenza difficilmente sostituibile, contro gli intrighi e le manovre degli oligarchi o delle "congiure". Alle sue origini, la democrazia oscilla così, in modo molto significativo, fra l'agon e l'alea: due forme opposte della giustizia.

Questo inatteso concorso mette in luce il rapporto profondo che esiste fra i due principi. Dimostra che essi propongono soluzioni opposte, ma complementari, a un unico problema: quello dell'uguaglianza di tutti, uguaglianza di partenza, sia davanti alla sorte, se si rinuncia a fare il benché minimo uso delle proprie capacità naturali e si sceglie un atteggiamento rigorosamente passivo; sia nei confronti delle condizioni della gara, se invece viene chiesto di impegnare al massimo le proprie capacità per fornire una prova incontestabile della propria superiorità.

In realtà, lo spirito di competizione è prevalso. La regola politica corretta consiste nell'assicurare a ogni candidato identiche possibilità legali di sollecitare i voti degli elettori. In un senso più generale, una certa concezione della democrazia, che non è la meno diffusa né, forse, la meno fondata, tende a considerare l'intera lotta dei partiti come una sorta di rivalità sportiva, che dovrebbe presentare la maggior parte delle caratteristiche proprie alle competizioni dello stadio o del ring: posta limitata, rispetto dell'avversario e delle decisioni arbitrali, lealtà, collaborazione sincera dei contendenti una volta reso il verdetto.

Allargando ulteriormente il quadro della descrizione, ci si accorge che la totalità della vita collettiva, e non soltanto il suo aspetto istituzionale, a partire dal momento in cui la mimicry e l'ilinx ne sono bandite, poggia su un equilibrio precario e infinitamente variabile fra l'agon e l'alea, vale a dire fra il merito e il caso.

B. IL MERITO E IL CASO

I Greci, che non hanno ancora delle parole per designare la persona e la coscienza,⁷ fondamenti dell'ordine nuovo, continuano in compenso a disporre di un insieme di concetti precisi per designare la fortuna (tuke), la parte attribuita a ciascuno dal destino (moira), il momento favorevole (kairos), vale a dire l'occasione che, iscritta nell'ordine immutabile e irreversibile delle cose, e proprio perché ne fa parte, non si ripete. La nascita costituisce allora, in un certo senso, il biglietto di una lotteria universale, inevitabile, che assegna a ciascuno un insieme di doni e di privilegi. Di questi, alcuni sono innati, altri sociali. Una concezione simile è a volte ancora più esplicita; a ogni modo, è più diffusa di quanto non si pensi. Presso gli Indiani dell'America centrale, benché convertiti al cristianesimo da diversi secoli, è comunemente ammesso che ciascuno nasca con una suerte personale. Questa determina il carattere di ogni individuo, le sue doti, le sue debolezze, il rango sociale, la professione; in una parola: la sua fortuna, vale a dire la sua predestinazione al successo o al fallimento, la sua idoneità ad approfittare dell'occasione. In questo caso non c'è ambizione che tenga, non c'è concorrenza possibile: ciascuno nasce e diventa ciò che la sorte ha prescritto.⁸ L'agon — il desiderio di trionfare — fa normalmente da contrappeso a un simile eccesso di fatalismo.

Da un certo punto di vista, l'infinita diversità dei regimi politici dipende dalla preferenza che essi attribuiscono a uno o all'altro di due ordini di superiorità che agiscono in senso opposto. Devono scegliere fra l'eredità, che è caso, lotteria, e il merito, che è competizione. Alcuni si sforzano di perpetuare il più possibile le ineguaglianze di partenza mediante un sistema di caste o di classi

chiuse, di mansioni riservate, di cariche ereditarie. Altri s'impegnano invece ad accelerare il ricambio delle élites, vale a dire a ridurre la portata dell 'alea originale per aumentare in proporzione lo spazio riservato a un sistema di rivalità sempre più rigidamente codificato.

Né l'uno né l'altro di questi regimi estremi può essere assoluto: per quanto schiacciati siano i privilegi relativi al nome, al censo o a qualche altro vantaggio di nascita, sussiste pur sempre un'opportunità, sia pure infinitesimale, per l'audacia personale, l'ambizione, il merito. Viceversa, nelle società più egualitarie, in cui l'eredità stessa non è ammessa sotto alcuna forma, non si può pensare che il destino della nascita vi abbia così poco peso che la posizione del padre non influisca in qualche modo sulla carriera del figlio e non la favorisca automaticamente. Sarà ben difficile eliminare il vantaggio costituito dal semplice fatto che un certo giovane sarà cresciuto in un determinato ambiente, che di questo ambiente farà parte, che vi conterà in partenza relazioni e appoggi, ne conoscerà le usanze e i pregiudizi e avrà potuto ricevere da suo padre utili consigli e una preziosa iniziazione.

*

Infatti, sia pure in misura diversa, in tutte le società, non appena abbiano maturato un certo grado di sviluppo, si contrappongono l'opulenza e la miseria, l'oscurità e la gloria, il potere e la schiavitù. L'uguaglianza dei cittadini, per quanto proclamata, resta un'uguaglianza giuridica. La nascita continua a far pesare su tutti, come una fatale ipoteca, la legge del caso, che rivela la continuità della natura e l'impotenza della società. Succede allora che le legislazioni si sforzino di equilibrarne gli effetti. Le leggi, le costituzioni cercano cioè di stabilire fra le capacità o le competenze una legittima concorrenza destinata a frustrare i privilegi di classe e a investire di autorità assoluta superiorità indiscusse, dimostrate davanti a giurie qualificate e ratificate a mò di primati sportivi. Ma è fin troppo chiaro che i concorrenti, alla partenza, non si trovano piazzati allo stesso modo.

La ricchezza, l'educazione, l'istruzione, la situazione familiare — circostanze esterne e spesso decisive — annullano in pratica l'uguaglianza iscritta nella legislazione. A volte, sono necessarie molte generazioni per recuperare il ritardo del povero nei confronti del privilegiato. Le regole promesse per l'agon leale vengono visibilmente irrisse. Il figlio, sia pure eccezionalmente dotato, di un operaio agricolo in una provincia povera e lontana non si trova d'emblée in competizione con il figlio mediocrementemente intelligente di un alto funzionario della capitale. L'origine dei giovani che accedono agli studi universitari è oggetto di statistiche che hanno fama d'essere il miglior modo di misurare la fluidità sociale. Ed è sorprendente constatare a che punto questa rimanga debole perfino nei paesi socialisti, nonostante innegabili progressi.

Naturalmente vi sono gli esami, i concorsi, le borse di studio, tutte concessioni fatte in omaggio alle capacità o alle competenze. Ma, appunto, si tratta di "concessioni", se non addirittura di palliativi che restano per lo più di una penosa insufficienza: espedienti, esperimenti e alibi, piuttosto che norme e regole generali. Bisogna guardare la realtà in faccia, compresa la situazione di quelle società che pretendono d'essere le sole giuste. Ci si accorge allora che, nell'insieme, c'è concorrenza effettiva solo fra gente dello stesso livello, della stessa origine, dello stesso ambiente. Il regime non conta molto: un figlio di dignitario è sempre favorito, qualunque sia il meccanismo che permette l'accesso alle cariche. In una società democratica (o socialista, o comunista) il problema resta serio: come equilibrarvi efficacemente il caso della nascita?

Certo, i principi di una società egualitaria non sanciscono affatto i diritti e i vantaggi che la nascita comporta, ma questi possono benissimo rivelarsi in realtà altrettanto pesanti che nei regimi a caste chiuse. Anche se si ammettono molteplici e rigorosi meccanismi di compensazione, destinati a ricollocare ciascuno a un unico livello ideale e a non favorire che il merito autentico e la superiorità dimostrata, anche in questo caso, la fortuna ha il suo peso.

Ce l'ha, prima di tutto, dell'alea stessa dell'eredità, che distribuisce in modo disuguale i doni e le tare. In seguito, interviene

immancabilmente perfino in quelle prove pur vòlte ad assicurare il trionfo del più meritevole. Non si può evitare, infatti, che la sorte non favorisca indebitamente il candidato che viene interrogato proprio sull'argomento che ha studiato a fondo, mentre compromette la riuscita dello sfortunato che si vede chiedere il solo punto che avrà trascurato. Ecco perciò reintrodotta, nel cuore stesso dell'ago», un elemento aleatorio.

Infatti, la fortuna, l'occasione, l'idoneità ad approfittarne svolgono un ruolo costante e di primo piano nelle società reali. Innumerevoli e complesse sono le interferenze fra i vantaggi derivanti dalla nascita, sia in senso fisico che sociale (e che possono essere sia determinate cariche onorifiche o determinati beni, sia la bellezza, la salute o alcune eccezionali disposizioni) e le conquiste della volontà e della pazienza, della competenza e del lavoro (che sono appannaggio del merito). Da una parte, il dono degli dei o della congiuntura; dall'altra, la ricompensa allo sforzo, alla tenacia, all'abilità. Allo stesso modo, nel gioco di carte, la vittoria sancisce una superiorità mista in cui convergono la distribuzione (casuale) delle carte e la competenza del giocatore. Alea e agon sono dunque contraddittori ma solidali. Un conflitto permanente li contrappone, un'intesa essenziale li unisce.

Attraverso i loro principi, e sempre di più attraverso le loro istituzioni, le società moderne tendono ad allargare il campo della competizione regolata, vale a dire del merito, a spese di quello della nascita o dell'eredità, vale a dire del caso. Un'evoluzione di questo tipo soddisfa in pari tempo la giustizia, la ragione e la necessità di impiegare nel miglior modo possibile i vari talenti. È per questo che i riformatori politici si sforzano incessantemente di concepire una concorrenza più equa e affrettarne l'avvento. Tuttavia, i risultati della loro azione restano alquanto scarsi e deludenti. Inoltre, essi appaiono estremamente lontani e improbabili.

Intanto, ciascuno comprende facilmente, non appena si trovi nell'età della ragione, che per lui è troppo tardi e che ormai il dado è tratto. Ciascuno è insomma prigioniero della propria condizione; il suo merito personale gli consentirà forse di migliorarla, ma non di uscirne. Non gli farà cambiare radicalmente il livello di vita. Da qui

nasce la nostalgia di eventuali scorciatoie, di soluzioni immediate che offrano la prospettiva di un improvviso successo, anche se relativo. E bisogna ben chiederlo alla sorte, visto che il lavoro serio e le qualifiche personali risultano impotenti a procurarlo.

Inoltre, molti si rendono perfettamente conto di non avere molto da aspettarsi dai propri meriti. Vedono cioè benissimo che altri ne hanno di più, sono più abili, più forti, più intelligenti, più operosi o più ambiziosi, hanno più salute o più memoria, piacciono di più o sono più convincenti. Perciò, consci della propria inferiorità, non ripongono alcuna speranza in un confronto realmente giusto, imparziale e quasi matematico. Anch'essi si rivolgono allora alla fortuna cercando un principio di discriminazione che sia loro più clemente. Non sperando più di vincere nei vari tornei dell 'agon, si rivolgono alle lotterie, a ogni tipo di estrazione a sorte in cui il meno dotato, lo stupido e il minorato, il pigro e il pasticcione, davanti alla meravigliosa cecità di un nuovo tipo di giustizia, si ritrovano finalmente uguali agli uomini di qualità, provvisti di meriti e di intelligenza.

A questo punto, l'alea appare di nuovo come la necessaria compensazione, il complemento naturale dell 'agon. Una classificazione unica, definitiva, soffocherebbe ogni prospettiva in coloro che condanna. Occorre una prova di ricambio, un'altra possibilità. Il ricorso alla fortuna aiuta a sopportare l'ingiustizia della competizione falsata o troppo dura e, contemporaneamente, lascia una speranza ai diseredati che una concorrenza dichiarata manterrebbe ai posti peggiori, che sono necessariamente i più numerosi. È per questo che, nella misura in cui l'alea della nascita perde l'antica supremazia e la concorrenza regolata estende il suo dominio, si vedono sorgere e proliferare accanto a questa un'infinità di meccanismi secondari destinati a concedere improvvisamente a un eccezionale vincitore, stupefatto e felice, una promozione fuori serie.

A questo scopo rispondono essenzialmente i giochi d'azzardo, ma anche diverse prove, giochi d'azzardo mascherati, che hanno come caratteristica comune quella di presentarsi come delle competizioni, mentre in realtà è un elemento di rischio, di scommessa, di fortuna

semplice o composta, a detenervi il ruolo essenziale. Queste prove, queste lotterie, consentono al giocatore fortunato una fortuna più modesta di quanto non creda, ma la cui prospettiva è sufficiente ad affascinarlo. Ognuno può essere l'eletto. Questa eventualità, per quanto quasi illusoria, incoraggia gli umili a sopportare meglio la mediocrità di una condizione dalla quale non hanno praticamente altro modo di poter mai evadere. Ci vorrebbe un eccezionale colpo di fortuna: un miracolo. Ora, questo miracolo è appunto funzione dell'alea proporlo in permanenza. Da qui, l'intramontabile fortuna dei giochi d'azzardo. Lo Stato stesso vi ha il proprio tornaconto. Creando, nonostante le proteste dei moralisti, delle lotterie ufficiali, esso intende beneficiare largamente di un cespite di reddito che, per una volta, gli viene devoluto con entusiasmo. E quando rinuncia a questo espediente, e lascia all'iniziativa privata il beneficio della sua gestione, impone comunque ingenti tasse alle varie operazioni che presentano la caratteristica di una scommessa sul destino.

Giocare significa rinunciare al lavoro, alla pazienza, al risparmio, in vista del gran colpo, del colpo fortunato che, in un secondo, procura ciò che un'intera, logorante vita di privazioni e fatiche non concederà mai a meno che ci si metta la fortuna o si ricorra alla speculazione che, appunto, appartiene in un certo senso all'ambito della fortuna. Per essere più allettanti, le vincite devono essere elevate, almeno le più importanti. I biglietti, invece, devono essere il meno costosi possibile, ed è inoltre opportuno che si possa facilmente suddividerli (riducendone proporzionalmente costo e valore) allo scopo di metterli alla portata della massa degli impazienti cultori. Ne consegue che i vincitori di grosse cifre sono rari. Non importa: la somma che ricompensa il più favorito dalla sorte apparirà ancora più prestigiosa.

Prendiamo pure il primo esempio che ci viene in mente e che certo non è il più probante: alla lotteria abbinata al Grand Prix de Paris, l'ammontare del primo premio è di cento milioni di franchi, una somma cioè che deve apparire semplicemente leggendaria alla stragrande maggioranza dei compratori di biglietti che guadagnano faticosamente poche decine di migliaia di franchi al mese. Se si calcola infatti sui quattrocentomila franchi il salario annuo

dell'operaio medio, questa somma rappresenta il valore di circa duecentocinquant'anni di lavoro. Il biglietto, che si vende a diciottomila cinquecento franchi, un po' più della metà del guadagno mensile, è del resto fuori della portata della maggior parte dei salariati. Questi si accontentano allora di acquistare dei "dixièmes" che, per duemila franchi, gli fanno balenare la prospettiva di un premio di dieci milioni, equivalente istantaneo e totale di un quarto di secolo di duro lavoro. L'attrazione di questa improvvisa ricchezza è inevitabilmente inebriante, in quanto significa, di fatto, un mutamento radicale di condizione, praticamente inconcepibile attraverso un iter normale: un autentico dono del destino.⁹

La magia creata si rivela efficace: in base alle ultime statistiche pubblicate, i Francesi hanno speso, nel 1955, centoquindici miliardi solo per i giochi d'azzardo controllati dallo Stato. Su questo totale, gli incassi netti della Lotteria nazionale ammontano a quarantasei miliardi, vale a dire a mille franchi per ogni Francese. Nello stesso anno, sono stati distribuiti circa venticinque miliardi di premi. I primi premi, la cui importanza relativa in rapporto al totale di premi continua ad aumentare, sono visibilmente calcolati per suscitare la speranza di un arricchimento che i giocatori sono manifestamente incoraggiati a rappresentarsi come avente valore di esempio.

Prova ne sia la pubblicità ufficioso più o meno imposta ai beneficiari di queste fulminee fortune, benché, su richiesta, l'anonimato possa esser loro garantito. Comunque, è consuetudine che i giornalisti informino dettagliatamente l'opinione pubblica circa la loro vita quotidiana e i loro progetti. Sembrerebbe che si voglia invitare la folla dei lettori a tentare la sorte un'altra volta.

Non in tutti i paesi i giochi d'azzardo vengono organizzati in faraoniche estrazioni a sorte valide a livello nazionale. Privati di questo carattere ufficiale e dell'appoggio dello Stato, essi vedono diminuire rapidamente la loro estensione. Il valore assoluto dei premi cade con il numero dei giocatori. Non c'è più quella sproporzione quasi infinita fra la somma arrischiata e la somma bramata. Ma dal volume più modesto delle scommesse non consegue affatto che il totale delle poste in gioco sia alla fine meno rilevante.

Anzi, succede proprio il contrario, perché l'estrazione non è più, allora, un'operazione solenne e in un certo senso eccezionale. Il ritmo delle partite supplisce largamente al volume delle poste. Al Casinò, nelle ore in cui si gioca, i croupier, ossequienti a un ritmo stabilito dall'adirezione, non smettono un istante di lanciare la pallina della roulette e annunciare i risultati. Nelle capitali mondiali del gioco, a Deauville, a Montecarlo, a Macao o a Las Vegas, a esempio, le somme continuamente in circolazione possono non arrivare a quelle cifre da capogiro che ci si compiace di immaginare, ma la legge dei grandi numeri assicura un utile quasi invariabile su operazioni rapide e ininterrotte. È sufficiente perché la Città o lo Stato ne ricavi una prosperità vistosa e scandalosa che si manifesta generalmente nello splendore delle feste, nel lusso aggressivo, nella libertà dei costumi, tutte seduzioni che hanno il loro evidente aspetto pubblicitario e sono del resto apertamente volte ad attrarre la clientela.

Comunque, queste cittadelle "specializzate" attraggono soprattutto clienti di passaggio che vengono a concedersi qualche giorno di "perdizione" in un ambiente eccitante e disimpegnato, ma che subito dopo ritornano a una vita di lavoro e austerità. Fatte le debite proporzioni, le città che offrono al tempo stesso un rifugio e un paradiso alla passione del gioco, assomigliano a immense case chiuse o a smisurate fumerie d'oppio. Sono cioè oggetto di una tolleranza controllata e redditizia. Una popolazione nomade di curiosi, di sfaccendati o di maniaci le percorrono senza fissarvisi. Sette milioni di turisti lasciano ogni anno a Las Vegas sessanta milioni di dollari che rappresentano circa il 40% del budget del Nevada. E tuttavia, il tempo che questa gente vi passa è come una parentesi nel corso normale della vita. Lo stile della civiltà non viene intaccato.

L'esistenza di grandi città i cui giochi d'azzardo sono la ragion d'essere e la risorsa quasi esclusiva, rivela indubbiamente la forza di quell'istinto che si esprime nella ricerca della fortuna. Tuttavia, non è in quelle città anomale che questo istinto si manifesta nella sua forma più preoccupante. Nelle altre città, il totalizzatore urbano permette a ciascuno di giocare alle corse senza neppure recarsi

all'ippodromo. Alcuni sociologi hanno osservato la tendenza degli operai a costituire in fabbrica delle specie di club nei quali scommettono somme relativamente importanti, se non addirittura sproporzionate al loro salario, sul risultato delle partite di calcio.¹⁰ Anche qui, c'è un elemento di civiltà.¹¹

Lotterie di Stato, Casinò, ippodromi, totalizzatori di ogni genere restano nei limiti dell' alea pura di cui osservano rigorosamente le leggi di giustizia matematica.

Infatti, detratte le spese generali e la trattenuta effettuata dall'amministrazione, il guadagno, per smisurato che possa sembrare, resta rigorosamente proporzionato alla puntata e al rischio di ciascun giocatore. Una innovazione davvero notevole del mondo moderno consiste in quelle che chiamerei senz'altro lotterie mascherate: quelle, cioè, che non richiedono puntate in denaro e si danno l'aria di premiare il talento, l'erudizione gratuita, l'ingegno e qualsivoglia altro merito che sfugga per sua natura all'apprezzamento obiettivo o alla sanzione legale. Alcuni grandi premi letterari procurano realmente a uno scrittore fortuna e gloria, almeno per qualche anno. Sull'onda di questi premi, ne sono stati creati migliaia d'altri che non procurano granché, ma sostituiscono e in qualche modo monetizzano il prestigio dei premi più importanti. Una ragazza, dopo essersi vittoriosamente cimentata con delle rivali sempre più temibili, viene finalmente proclamata Miss Universo: diventa una stella del cinema o sposa un miliardario. Sulla sua scia, vengono elette innumerevoli e imprevedibili Reginette, Damigelle d'onore, Sirenette, Miss Cinema o Eleganza, ecc. che, nel migliore dei casi e per una sola estate, godono di una notorietà inebriante, ma discutibile, di una vita brillante, ma estremamente effimera, in uno dei grand-hotel di qualche località alla moda. Ogni gruppo vuole avere la sua Miss. Non ci sono limiti. Perfino i radiologi hanno eletto una Miss Squelette: è la signorina Lois Conway, diciott'anni, che ha rivelato, ai raggi X, di possedere la struttura ossea più affascinante.

A volte, occorre una certa preparazione alla prova. Alla televisione, si vede offrire un piccolo patrimonio a chi riesce a

rispondere a domande sempre più difficili in un determinato settore. Un'équipe altamente professionalizzata e alcuni apparati impressionanti danno una certa solennità a questo spettacolo settimanale: un conduttore esperto intrattiene il pubblico; una giovane donna, mirabilmente telegenica, fa da valletta; agenti in divisa fingono di sorvegliare l'assegno offerto alla pubblica cupidigia; un meccanismo elettronico assicura una selezione incontestabile delle domande; una cabina insonorizzata, infine, permette ai candidati di raccogliersi, di preparare, soli e davanti a tutti, la risposta faticosa. Generalmente di condizione modesta, si presentano tremanti al cospetto di un tribunale insensibile. Centinaia di migliaia di lontani spettatori partecipano alla loro angoscia e si sentono al tempo stesso lusingati di controllare una simile prova.

Apparentemente, si tratta di un esame in cui le domande vengono espressamente graduate per accertare il grado nozionistico del soggetto: un agon. In realtà, si tratta di una serie di scommesse in cui la probabilità di vincere diminuisce man mano che aumenta il valore della ricompensa offerta. Il nome di Lascia o Raddoppia, dato frequentemente a questo gioco, non lascia dubbi in proposito e denuncia inoltre la rapidità della progressione. Meno di dieci domande bastano a rendere il rischio estremo e la ricompensa affascinante. Quelli che arrivano alla fine diventano, per un certo periodo, veri e propri eroi nazionali: negli Stati Uniti, la stampa e l'opinione pubblica portarono successivamente alle stelle un calzolaio esperto in musica operistica italiana, una Scolaretta nera dall'impeccabile ortografia, un poliziotto appassionato di Shakespeare, una vecchia signora attenta lettrice della Bibbia e un militare ferratissimo in gastronomia. E ogni settimana spuntano nuovi eroi.¹²

L'entusiasmo suscitato da queste successive scommesse e l'alto indice di gradimento della trasmissione indicano chiaramente che la formula corrisponde a un bisogno generalmente sentito. A ogni modo, lo sfruttamento di questo bisogno è altamente redditizio, come quello dei concorsi di bellezza e indubbiamente per le stesse

ragioni. Queste fortune fulminee e tuttavia oneste, dal momento che sembrano dovute al merito, forniscono una compensazione all'angustia della rivalità sociale che si esercita dopo tutto solo fra gente della stessa classe e dello stesso livello di vita o d'istruzione. La concorrenza quotidiana è da una parte dura e implacabile, dall'altra monotona ed estenuante. Non soltanto non diverte in alcun modo, ma accumula rancore su rancore. Logora e scoraggia gli animi. Perché, praticamente, non lascia alcuna speranza di poter uscire dalla propria condizione con i soli emolumenti forniti dal lavoro. Ciascuno aspira così a prendersi una rivincita. Sogna un'attività dotata di poteri inversi, che appassioni e, al tempo stesso, dia all'improvviso l'opportunità di un'autentica promozione. Certo, chi vi rifletta non può illudersi: la consolazione offerta da questi espedienti è derisoria ma, dal momento che la pubblicità ne moltiplica la risonanza, il numero assai ridotto dei vincenti conta meno dell'enorme massa di tifosi che seguono dalle loro case le peripezie della prova. Essi si identificano più o meno con i concorrenti. E s'inebriano, per delega, del trionfo del vincitore.

C. LA DELEGA

Si profila a questo punto un elemento nuovo, di cui è importante cogliere appieno il significato e la portata. La delega è una forma degradata, diluita, della mimicry, la sola che possa prosperare in un mondo retto dai princìpi abbinati del merito e della fortuna. A questi concorsi, la maggior parte fallisce o non è neppure in grado di presentarsi. I più non vi hanno accesso o non arrivano alla vittoria finale. Ogni soldato può avere nella sua giberna il bastone di maresciallo e il più meritevole può farcela; ciò non toglie che ci sia sempre un solo maresciallo a comandare battaglioni di soldati. La fortuna, come il merito, non favorisce che rari eletti. La massa resta nella sua frustrazione. Ognuno desidera essere il primo: la giustizia e il codice gliene danno il diritto. Ma ognuno sa, o sospetta, che potrebbe benissimo non esserlo, per la semplice ragione che di primo ce n'è uno solo. Così, sceglie d'essere vincitore per interposta

persona, per delega, che è il solo modo per cui tutti trionfino allo stesso tempo e trionfino senza sforzo né rischio d'insuccesso.

Di qui il culto, essenzialmente caratteristico della società moderna, della diva e del campione. Culto che può sembrare a buon diritto inevitabile in un mondo in cui lo sport e il cinema hanno tanto posto. Tuttavia, questo omaggio unanime e spontaneo ha una motivazione meno apparente ma non meno persuasiva. La diva e il campione propongono le immagini affascinanti dei soli grossi successi che possono toccare in sorte, con il concorso della fortuna, alla persona più povera e sconosciuta. Una devozione ineguagliabile saluta il trionfo di colui o colei che non avevano altro, per riuscire, che i propri meriti personali: muscoli, voce o fascino, armi naturali,, inalienabili, dell'uomo senza appoggio sociale. ..

La consacrazione è rara e, quel che più conta, comporta immancabilmente un elemento d'imprevisto. Non è il logico coronamento di una carriera dalla rigida trafila, bensì ricompensa una convergenza straordinaria e misteriosa in cui confluiscono e si sommano i doni delle fate chine sulla culla, una perseveranza che nessun ostacolo ha incrinato e l'ultima prova, costituita dall'occasione rischiosa, ma decisiva, incontrata e colta senza esitazione. D'altra parte, l'idolo ha chiaramente trionfato in mezzo a una concorrenza subdola, confusa e tanto più implacabile dato che il successo deve arrivare presto. Perché queste doti, che la persona più umile può aver ricevuto in sorte e che sono l'occasione del povero, hanno vita breve: la bellezza sfiorisce, la voce s'incrina, i muscoli arrugginiscono, i movimenti perdono scioltezza. Chi, d'altra parte, non sogna vagamente di poter approfittare della possibilità magica, che pure sembra a portata di mano, di accedere al fuggevole empireo del lusso e della gloria? Chi non aspira a diventare diva o campione? Ma fra questa massa di sognatori, quanti si scoraggiano alle prime difficoltà? Quanti le affrontano? Quanti pensano realmente di affrontarle un giorno? Per questo, quasi tutti preferiscono trionfare per procura, attraverso gli eroi di film e romanzi o, meglio ancora, tramite quei personaggi reali e familiari che sono le dive e i campioni. Si sentono, nonostante tutto, rappresentati dalla manicure eletta Reginetta di bellezza, dalla

commessa cui è stato affidato il ruolo di protagonista in un kolossal, dal figlio di bottegaio che vince il Tour de France, dal garagista che indossa il costume luccicante e diventa un toreador di gran classe.

Non c'è più inestricabile mescolanza dell' agon e dell'alea. Un merito che autorizza ciascuno a pretendere determinate cose si unisce all'incredibile fortuna della grossa vincita, per assicurare, sembra, al primo venuto, un successo tanto straordinario da apparire miracoloso. A questo punto, interviene la mimicry. Ciascuno partecipa per interposta persona a uno smisurato trionfo che, apparentemente, può toccargli in sorte, ma a proposito del quale nessuno ignora, dentro di sé, che l'eletto sarà uno solo su milioni di concorrenti. In modo che ciascuno si trova al tempo stesso autorizzato all'illusione e dispensato dagli sforzi che dovrebbe esercitare se volesse realmente tentare la sorte e cercare d'essere proprio lui l'eletto.

Questa identificazione vaga e superficiale, ma costante, tenace e universale, costituisce una sorta di volano stabilizzatore della società democratica. La maggior parte delle persone non ha che questa illusione per sognare, per evadere da un'esistenza piatta, monotona e logorante.¹³

Questa trasposizione — dovrei forse dire questa alienazione — tocca livelli tali da portare normalmente a gesti individuali altamente drammatici o a una sorta di isteria contagiosa che scoppia all'improvviso coinvolgendo tutta una generazione di giovani. Il diffondersi di questi miti è del resto favorito dalla stampa, dal cinema, dalla radio, dalla televisione. Il manifesto, il settimanale illustrato rendono il volto del campione o della diva onnipresente, inevitabile, ammaliante. Esiste un'osmosi continua fra questi idoli effimeri e la folla dei loro ammiratori. Questi sono tenuti al corrente dei loro gusti, manie, superstizioni e dei particolari più insignificanti della loro vita. Li imitano, ne copiano la pettinatura, ne adottano lo stile, il modo di vestirsi e di truccarsi, il regime alimentare. Vivono tramite loro e in loro, a un punto tale che alcuni non si danno pace della loro morte e rifiutano di sopravvivergli. Infatti, queste devozioni appassionate non escludono la frenesia collettiva né le epidemie di suicidi.¹⁴

È evidente che non è la bravura dell'atleta né l'arte dell'interprete a fornire la chiave di questi fanatismi, bensì una sorta di generale bisogno di identificazione con il campione o con la diva. Un'assuefazione di questo tipo diventa ben presto una seconda natura.

*

La vedette rappresenta il successo personificato, la vittoria, la rivincita sull'opprimente, sordida inerzia quotidiana, sugli ostacoli che la società oppone alla bravura e al merito. La dismisura della gloria dell'idolo illustra la possibilità permanente di un trionfo che, già, è un po' patrimonio e, in ogni caso, è un po' opera di ciascuno di quelli che l'applaudono. Questa brillante ascesa che, pare, consacra il primo o la prima venuta, sconvolge ogni gerarchia stabilita, abolisce in modo clamoroso e radicale la fatalità che la propria condizione fa pesare su ciascuno.¹⁵ C'è peraltro una tendenza a sospettare qualcosa di losco, di sporco o di irregolare in carriere simili. Quel residuo di invidia che sussiste nell'adorazione non manca di scorgervi un torbido successo dell'ambizione e dell'intrigo, della sfacciataggine o della pubblicità.

I re sono esenti da un simile sospetto, ma la loro posizione, lungi dal contraddire l'ineguaglianza sociale, ne fornisce al contrario l'esemplificazione più clamorosa.

E si vede la stampa e l'opinione pubblica, esattamente come per le vedette, appassionarsi ai regnanti, ai cerimoniali di corte, agli amori delle principesse e all'abdicazione dei sovrani.

La maestà ereditaria, la legittimità garantita da generazioni di potere assoluto, procura l'immagine di una grandezza simmetrica che trae dal passato e dalla storia un prestigio più stabile di quello conferito da un successo improvviso e passeggero. Per beneficiare di questa superiorità decisiva, i monarchi — si usa ripetere — non fanno altra fatica che quella di nascere. Il loro merito appare nullo. Si ammette comunemente che essi portano il peso di privilegi eccezionali che non hanno fatto niente per meritare e che non

hanno neanche dovuto desiderare e scegliere: puro verdetto di un'alea assoluta.

L'identificazione è allora minima. Per definizione, i re appartengono a un mondo proibito in cui solo la nascita permette di entrare. Non rappresentano la mobilità della società, le possibilità che essa offre ma, al contrario, la sua chiusura e la sua coesione, con tutti i limiti e gli ostacoli che esse oppongono al tempo stesso al merito e alla giustizia. La legittimità dei principi appare come l'incarnazione suprema, quasi scandalosa, della legge naturale. Essa corona (in senso proprio), destina al trono un essere che niente, tranne questa fortuna, distingue dalla massa di coloro sui quali, in virtù di una cieca sentenza della sorte, si trova chiamato a regnare.

Pertanto, la fantasia popolare sente l'esigenza di riavvicinare il più possibile alla condizione comune colui che ne è invece separato da una distanza invalicabile. Lo si vuole allora semplice, sensibile e, soprattutto, oppresso dalla pompa e dagli onori cui è condannato. Per invidiarlo meno, lo si compiange. Si dà per certo che le gioie più semplici gli siano precluse e si ripete con insistenza che non ha la libertà di amare, che è schiavo della corona, dell'etichetta, dei doveri di Stato. Un curioso miscuglio di invidia e compassione circonda così la dignità suprema e attira al passaggio di re e regine un popolo che, mentre li acclama, cerca di convincersi che non sono fatti diversamente da lui e che la corona non porta tanto la felicità e il potere quanto la noia e la tristezza, la fatica e la costrizione.

Regine e re sono descritti bisognosi d'affetto, di sincerità, di intimità privata, di fantasia e soprattutto di libertà. "Non posso neppure comperare un giornale," avrebbe detto la regina d'Inghilterra nel corso della sua visita a Parigi nel 1957. Questo è proprio il genere di frasi che l'opinione pubblica attribuisce ai sovrani e che ha bisogno di credere corrispondente a una verità essenziale.

La stampa tratta regine e principesse come altrettante vedettes, ma vedettes prigioniere di un ruolo unico, coercitivo, immutabile, da cui esse aspirerebbero solo a liberarsi. Vedettes involontarie, prigioniere del proprio personaggio.

Una società, sia pure egualitaria, non lascia ai diseredati alcuna speranza di evadere dalla loro esistenza frustrante. Li condanna quasi tutti a restare per tutta la vita nel quadro angusto che li ha visti nascere. Per ingannare un'ambizione cui pure a scuola gli insegnano a tendere e che poi la vita rivela ben presto chimerica, la società li illude seducendoli con immagini radiose: mentre il campione e la diva fanno loro balenare il miracolo dell'ascesa brillante concessa anche al più diseredato, il rigido protocollo delle corti è lì a ricordargli che la vita dei re non è felice se non nella misura in cui conserva qualcosa di comune con la loro, di modo che l'aver ricevuto dalla sorte l'investitura più smisurata non appare poi un così grande vantaggio.

Queste credenze sono curiosamente contraddittorie. Per menzognere che siano, traducono un'illusione insopprimibile: proclamano una fiducia nei doni della sorte, quando questi favoriscono gli umili e negano i vantaggi che questi doni apportano, quando assicurano fin dalla culla un destino glorioso ai figli dei potenti.

*

Simili atteggiamenti, pure fra i più diffusi, appaiono estremamente strani. Occorre, per rendersene conto, una spiegazione adeguata alla loro grande diffusione e alla loro stabilità. Essi si collocano fra gli ingranaggi permanenti di una data società. Il nuovo gioco sociale, l'abbiamo visto, è definito dalla dialettica fra la nascita e il merito, fra la vittoria riportata dal migliore e il colpo fortunato che esalta il beniamino della sorte. Tuttavia, mentre la società poggia sull'eguaglianza di tutti e la proclama, solo un esiguo numero di persone nasce o arriva ai primi posti, che, chiaramente, non tutti possono occupare, a meno di un'impensabile alternanza. Di qui, il sotterfugio della delega.

Un mimetismo larvato e benigno fornisce un'innocua compensazione a una moltitudine rassegnata, senza speranza né fermo proposito di accedere a quell'universo di lusso e di gloria che

l'abbaglia. La mimicry si diffonde orizzontalmente, imbastardita; privata della maschera, non porta più alla possessione e all'estasi, ma alla fantasticheria più vana. Questa ha origine nel fascino malioso della sala buia o nello stadio assolato, quando tutti gli sguardi sono fissi sulle gesta di un fulgido eroe. È riecheggiata all'infinito dalla pubblicità, dalla stampa, dalla radio. Identifica da lontano migliaia di succube prede con i loro idoli favoriti e le fa vivere, con la fantasia, la vita "piena" e lussuosa di cui ogni giorno si sentono descrivere i particolari e i drammi. Con la decadenza della maschera, che ormai è portata solo in rarissime occasioni, la mimicry, che si è propagata orizzontalmente, fa da supporto o da contrappeso alle nuove norme che governano la società.

Al tempo stesso, la vertigine, ancor più svilita, esercita la sua continua e possente sollecitazione unicamente attraverso il corrompimento che le corrisponde, vale a dire attraverso l'ebbrezza procurata dall'alcool o dalle droghe. Anch'essa, come la maschera, come il travestimento, non è più che gioco propriamente detto, vale a dire attività regolata, circoscritta, separata dalla vita reale. Questi ruoli episodici sono senza dubbio ben lungi dall'esaurire la virulenza delle forze finalmente sottomesse del simulacro e della trance. Per questo, esse rispuntano fuori sotto forme ipocrite e pervertite all'interno di un mondo che cerca di tenerle a freno e non concede generalmente loro alcun diritto.

*

È tempo di concludere. Non si trattava dopo tutto che di indicare come si abbinano le motivazioni fondamentali dei giochi. Di qui, i risultati di una doppia analisi. Da una parte, la vertigine e il simulacro, che tendono di concerto all'alienazione della personalità, prevalgono in un certo tipo di società, dal quale non sono del resto escluse l'emulazione e la fortuna. Ma l'emulazione non vi è codificata e ha pochissimo spazio, quando ne ha uno, nelle istituzioni, e per di più si presenta generalmente sotto forma di una semplice prova di forza o di un rilancio di prestigio. Del resto,

questo stesso prestigio resta per lo più di origine magica e di natura ipnotica: ottenuto attraverso lo spasimo e la trance, garantito dalla maschera e la mimica. Quanto alla fortuna, essa non è, in questo tipo di società, l'espressione astratta di un coefficiente statistico, ma anch'essa il segno sacrale del favore degli dei.

All'opposto, la competizione regolata e il verdetto del caso, che implicano ambedue dei calcoli precisi, delle teorie destinate a suddividere equamente rischi e ricompense, costituiscono i principi complementari di un altro tipo di società. Creano il diritto, vale a dire un codice fisso, astratto, consequenziale, mediante il quale modificano così profondamente le norme della vita sociale che l'adagio romano "Ubi societas, ibi jus", presupponendo una correlazione assoluta fra la società e il diritto, sembra ammettere che la società stessa cominci con questa rivoluzione. In un universo di questo tipo, l'estasi e la pantomima non sono sconosciute, ma vi si trovano per così dire declassate. In tempi normali, vi appaiono solo imbastardite, sconse, se non addirittura addomesticate, come stanno a dimostrare diversi fenomeni proliferanti, ma nonostante tutto subalterni e inoffensivi. Tuttavia, la loro capacità dirompente resta sufficientemente forte da poter precipitare in qualunque momento una folla in una qualche mostruosa frenesia. La storia ne fornisce parecchi esempi singolari e agghiaccianti, dalle Crociate di bambini del Medioevo fino al delirio orchestrato dei Congressi di Norimberga ai tempi del Terzo Reich, passando attraverso innumerevoli epidemie di saltatori e danzatori, di epilettici e flagellanti, attraverso gli Anabattisti di Mùnster nel XVI secolo, il movimento noto con il nome di Ghost-Dance Religion presso i Sioux della fine del XIX secolo, ancora male integrati al nuovo stile di vita, il "risveglio" del Galles nel 1904-5, e infiniti altri contagi immediati, irresistibili, a volte devastanti, contraddittori nei confronti delle norme fondamentali delle civiltà nelle quali si manifestano.¹⁶

Un esempio recente, caratteristico di questo fenomeno, benché di minore ampiezza, è offerto dalle manifestazioni di violenza collettiva cui si sono abbandonati gli adolescenti di Stoccolma intorno al Capodanno del 1957, gratuita esplosione di una follia distruttiva muta e accanita.¹⁷

Questi eccessi, che sono anche degli accessi, non possono più costituire la regola, né apparire come un momento, un segno di grazia, come l'esplosione attesa e riverita. Possessione e mimica non portano ormai che uno smarrimento incomprensibile, passeggero e che fa orrore, come la guerra, che mi è appunto capitato di presentare come l'equivalente della sagra primitiva. L'ossesso non è più considerato l'interprete folle di un dio che lo possiede. Non si crede più che abbia poteri divinatori e di guarigione. Per un comune accordo, l'autorità è ormai una faccenda di calma e di ragione, non di frenesia. E si sono dovute anche neutralizzare la follia e la festa e ogni prestigioso tohu-bohu, nato dal delirio di uno spirito o dall'effervescenza di una massa. A questo prezzo, ha potuto nascere e svilupparsi lo Stato e gli uomini passare dall'illusorio dominio magico dell'universo, folgorante, totale e vano, al lento, ma effettivo assoggettamento tecnico delle energie naturali.

Il problema è lungi dall'essere risolto. Si continua a ignorare la serie fortunata di scelte decisive che permise a poche, eccezionali culture di varcare la porta più difficile da superare, di vincere la scommessa più ardua, quella che immette nella storia, che, contemporaneamente, autorizza un'ambizione indefinita e grazie alla quale l'autorità del passato cessa d'essere pura analisi per tramutarsi in potere di innovazione e condizione di progresso: patrimonio al posto di ossessione.

Il gruppo che sa reggere una simile scommessa sfugge dal tempo immemore e immoto, in cui attendeva solo il ritorno ciclico e paralizzante delle Maschere Creatrici, che lui stesso mimava a intervalli fissi in una totale e sconvolgente abdicazione di coscienza. Si impegna in un'impresa ben altrimenti audace e feconda, che è lineare, che non ritorna periodicamente al punto di partenza, che cerca e che esplora, che non ha fine, che è l'avventura stessa della civiltà.

Certo, sarebbe assurdo concludere che, per poter tentare la prova, sia bastato ricusare l'ascendente della coppia mimicry-ilinx per sostituirgli un universo di cui il merito e la fortuna, Vagon e l'alea, si sarebbero divisi il governo. Sarebbe pura teoria, pura speculazione filosofica. Ma che questa rottura accompagni la rivoluzione decisiva

e che debba entrare nella sua corretta descrizione, anche se questo ripudio non porta inizialmente che delle conseguenze impercettibili, questo non vedo davvero come lo si possa negare: lo si troverà semmai fin troppo evidente e quasi superfluo da sottolineare.

Note

1 Testi in M. Eliade: *Lo Sciamanismo e le tecniche dell'estasi*, in cui sono utilizzati in senso opposto per garantire il valore delle esperienze sciamaniche.

2 G. Dumézil, *Mitra-Varuna (Saggio su due rappresentazioni indo-europee della Sovranità)*, 2°, Parigi, 1948, specialmente cap. II, pp. 38-54; un'indicazione parallela risulta da *Aspects de la Fonction guerrière chez les Indo-Européens*, Parigi, 1956; Stig Wikander, *Der arische Mannerburg*, Lund, 1938; M. Eliade, op. cit.; su di una reviviscenza nel XIX secolo del potere di tipo carismatico (Adolf Hitler), cfr. R. Caillois, *Instincts et Société*, Parigi, 1964, cap. VII, pp. 152-180.

3 H. Jeanmaire, *Couroi et Courètes*, Lilla, 1939, ha raccolto a questo proposito una documentazione straordinaria cui ho attinto per i fatti qui di seguito evocati. Si troveranno i testi essenziali in quest'opera, pp. 540-568, per quanto riguarda la licanthropia a Sparta, e pp. 569-588 per Licurgo e i culti arcadici.

4 Cripoteia, specie di caccia segreta condotta dai giovani spartani nei confronti degli Iloti e, per estensione, polizia segreta che sorvegliava gli Iloti (N.d.T.).

5 Riproduco la traduzione letterale che M. Agha ha gentilmente voluto fare per me di una stesura persiana abbreviata all'opera di Narshakhì (scritta nel 574 dell'Egira). Nella tesi di Gholam Hossein Sadighi, *Les Mouvements religieux iraniens au II et III siècle de l'hégire*, Parigi, 1938, pp. 163-186, figura la recensione esaustiva e critica dei documenti relativi a Hakim.

6 E. Bréhier, *Histoire de la Philosophie*, t. I, fase. 1, 5^a ed., Parigi, 1948, pp. 52-54.

7 Marcel Mauss, "Une catégorie de l'esprit humain: la notion de personne, celle de moi", *Journal of the Royal Anthropological Institute*, voi. LXVIII, luglio-dic. 1938, pp. 263-281.

8 Michael Mendelson, "Le Roi, le Traître et la Croix", *Dionysos*, n° 21, inverno 1938, p. 6.

9 Cifre fornite nel corso del 1956 (data della prima edizione), vale a dire espresse in vecchi franchi. Queste cifre sono oggi largamente superate dalle somme impegnate nel "tiercé", lotteria che dà allo scommettitore l'illusione di potersi difendere, per una certa parte, dalla sorte.

10 Cfr. Georges Friedmann, *Où va le travail humain*, Parigi, 1950, pp. 147-151. Negli Stati Uniti, si scommette soprattutto sui numbers, vale a dire sulle "ultime tre cifre del totale dei titoli negoziati ogni giorno a Wall Street". Di qui, racket e fortune da capogiro considerate però di origine poco pulita, op. cit., p. 149, n. 1; *Le travail en miettes*, Parigi, 1956, pp. 183-185.

11 L'influenza dei giochi d'azzardo prospera al massimo quando la stragrande maggioranza di una popolazione lavora poco e gioca parecchio, soprattutto quando gioca tutti i giorni. Ma, perché se ne dia il caso, occorre un concorso alquanto eccezionale di fattori ambientali e di regime sociale. L'economia generale ne viene allora modificata e appaiono forme particolari di cultura, legate, com'è logico aspettarsi, al concomitante sviluppo della superstizione. Ne riferiscono più avanti alcuni esempi -nel supplemento intitolato "Importanza dei giochi d'azzardo". Vedi anche i dati forniti a pp. 213-214 del Dossier, circa le somme dilapidate nelle macchinette mangiasoldi negli Stati Uniti e in Giappone.

12 Non sarà inutile fornire qualche cifra. Un giovane professore, descritto come timidissimo, vince 51 milioni di franchi (129.000 dollari) rispondendo per quattordici settimane a domande sul baseball, sulle mode dei tempi antichi, sulle sinfonie dei grandi musicisti, sulla matematica, le scienze naturali, le grandi esplorazioni, la medicina, Shakespeare e la storia della rivoluzione americana. I bambini occupano un posto rilevante nell'albo d'onore dei premiati. Lenny Ross, 11 anni, vince 64.000 dollari (vale a dire 23 milioni di franchi) grazie alle sue conoscenze in materia di Borsa. Qualche giorno dopo, Robert Strom, 10 anni, vince 80.000 dollari (30 milioni di franchi) rispondendo a domande che vertono sull'elettronica, la fisiologia e l'astronomia. A Stoccolma, nel febbraio 1957, la televisione svedese contesta la risposta del giovane Ulf Hannetz, 14 anni, che designa l'Umbra Krameri come l'unico

pesce dotato di palpebre. Il museo di Stoccarda ne spedisce immediatamente per via aerea due campioni vivi e l'Istituto Britannico di Scienze naturali un film girato nelle profondità marine. I contestatori del ragazzo sono, confusi. Il giovane eroe intasca 70.000 franchi e la Televisione Americana lo invita a New York. L'opinione pubblica è in fermento. I media alimentano sapientemente il suo entusiasmo. "Trenta secondi per fare fortuna", titolano i giornali che dedicano quasi una rubrica fissa a questi quiz e pubblicano le fotografie dei vincitori con scritta accanto, a caratteri cubitali, la cifra favolosa conquistata, secondo loro, in un baleno. Il più ingegnoso e diligente teorico avrebbe difficilmente immaginato una combinazione così straordinaria delle risorse della preparazione e del fascino della sfida.

13 Circa le modalità, la portata e l'intensità del fenomeno dell'identificazione, v. un eccellente capitolo di Edgard Morin in *Les Stars*, Parigi, 1957, pp. 69-145, segnatamente le risposte ai questionari specializzati e alle inchieste condotte in Inghilterra e negli Stati Uniti sul feticismo di cui sono oggetto le vedettes. Il fenomeno della delega contempla due possibilità: l'idolatria per una vedette dell'altro sesso e l'identificazione con una vedette dello stesso sesso e della stessa età. Questa seconda forma è la più diffusa: è il 65%, in base alle statistiche della Motion Picture Research Bureau {op. cit., p. 93}.

14 V. Dossier, pp. 221-222.

15 Niente di più significativo a questo proposito dell'entusiasmo suscitato un tempo in Argentina da Eva Perón, che del resto riuniva nella sua persona tre prestigî fondamentali, quello della vedette (proveniva dal mondo del music-hall e degli studi cinematografici), quello del potere (in quanto moglie e ispiratrice del Presidente della Repubblica), e quello di una sorta di provvidenza incarnata degli umili e dei sacrificati (ruolo che amava moltissimo svolgere e al successo del quale consacrava una parte dei fondi pubblici sotto forma di beneficenze individuali). Per screditarla agli occhi del popolo, i suoi nemici le rimproveravano le pellicce di visone, le perle, gli smeraldi. L'ho sentita controbattere a questa accusa nel corso di un immenso meeting al Teatro Colon di Buenos Aires, dove

i suoi seguaci si accalcavano a migliaia. Eva Perón non negò visoni e diamanti (che del resto sfoggiava) e disse: "Forse che noi, che siamo poveri, non abbiamo lo stesso diritto dei ricchi di portare pellicce di visone e collane di perle?" La folla esplose in lunghi e ferventi applausi. Ogni modesta impiegatina si sentiva anch'essa, per un fatto di partecipazione, coperta delle più prestigiose pellicce e dei più preziosi gioielli, nella persona di colei che aveva davanti agli occhi e che, in quel momento, la "rappresentava".

16 Ph. De Felice ha raccolto a questo proposito una documentazione incompleta, ma sorprendente, nella sua opera, *Foules en délire, Extases collectives*, Parigi, 1947.

17 V. l'articolo (riportato nel Dossier, pp. 222-224) di Eva Freden su *Le Monde* del 5 gennaio 1957. Queste manifestazioni devono molto probabilmente essere messe in rapporto con il successo di certi film americani.

REVIVISCENZE NEL MONDO MODERNO

Se la mimicry e l'ilinx costituiscono realmente per l'uomo delle tentazioni permanenti, non dev'essere facile eliminarle dalla vita collettiva in modo che vi sussistano solo allo stato di divertimento infantile o di comportamenti aberranti. Per quanto se ne discrediti scrupolosamente la validità, se ne diradi l'impiego, se ne addomesticano o neutralizzano gli effetti, la maschera e la possessione corrispondono nonostante tutto a degli istinti sufficientemente minacciosi perché sia necessario conceder loro qualche soddisfazione, certo limitata e inoffensiva, ma di grande scalpore e tale da offrire almeno uno spiraglio agli ambigui piaceri del mistero e del brivido, del panico, dello stupore e della frenesia.

Si scaricano così delle energie selvagge, esplosive, pronte a raggiungere, improvvisamente, un pericoloso grado di parossismo. Tuttavia, la loro forza deriva principalmente dalla loro alleanza: per domarle più facilmente, non c'è niente di meglio che dividere i loro poteri e ostacolare la loro complicità. Il simulacro e la vertigine, la maschera e l'estasi erano costantemente associate nell'universo viscerale e ipnotico così a lungo governato dalla loro intesa segreta. Ormai, esse non appaiono che separate, svilite e isolate, in un mondo che le rifiuta e che del resto progredisce solo nella misura in cui riesce a dominare o sviare la loro potenziale violenza.

Infatti, in una società liberata dal sortilegio malioso della coppia mimicry-ilinx, la maschera perde necessariamente il suo potere di metamorfosi. Colui che la porta non si sente più incarnazione di quelle potenze leggendarie di cui ha assunto le disumane sembianze. Né coloro che vuol spaventare si lasciano più trarre in

inganno dalla misteriosa apparizione. La maschera stessa ha mutato aspetto. E ha anche cambiato, nella maggior parte dei casi, destinazione. Ha acquisito infatti un nuovo ruolo, meramente utilitario. Strumento di dissimulazione nel caso del delinquente che cerca di nascondere le proprie sembianze, la maschera non impone una presenza: protegge una identità. Del resto, a che scopo usare proprio una maschera? Un foulard è sufficiente. Maschera è piuttosto l'apparecchio che isola le vie respiratorie in un ambiente inquinato o che assicura ai polmoni l'ossigeno indispensabile. In ambedue i casi, si è ben lontani dall'antica funzione.

La maschera e l'uniforme

Come ha giustamente osservato Georges Buraud, la società moderna conosce due sole sopravvivenze dell'antica maschera degli stregoni: il loup (bautta) e la maschera grottesca del Carnevale. Il loup, maschera ridotta all'essenziale, elegante e quasi astratta, è per molto tempo l'attributo delle feste erotiche e della cospirazione. Presiede ai giochi equivoci della sensualità e al mistero dei complotti contro il potere. È simbolo di intrigo: amoroso o politico.¹ Emana inquietudine e provoca un leggero brivido. Al tempo stesso, assicurando l'anonimato, protegge e libera. Nel corso di un ballo, non sono solo due sconosciuti che si affrontano e danzano insieme. Sono due esseri che si ammantano di mistero e che già sono legati da una tacita promessa di complicità. La maschera li libera manifestamente dalle costrizioni che la società fa pesare su di loro. In un mondo in cui i rapporti sessuali sono oggetto di innumerevoli interdetti, è significativo che la maschera — il loup, dal nome della bestia istintiva e predatrice per eccellenza — rappresenti tradizionalmente il modo e quasi la decisione ostentata di non curarsene.

L'intera avventura è condotta sul piano del gioco, vale a dire conformemente a delle convenzioni stabilite in anticipo, in un'atmosfera e entro determinati limiti di tempo che la separano

dalla vita normale e la rendono, in linea di principio, priva di conseguenze su quest'ultima.

Il Carnevale, date le sue origini, è un'esplosione di licenziosità che, ancor più del ballo mascherato, esige il travestimento e si basa sulla libertà che scatena. Le maschere di cartone, enormi, comiche, sfacciatamente colorate, sono l'equivalente, sul piano popolare, della bautta sul piano mondano. Non si tratta più, questa volta, di avventure galanti, di intrighi che nascono e muoiono nel corso di una sapiente schermaglia verbale in cui i partners, a turno, provocano e si ritraggono. Sono scherzi grossolani, spinte, pigia pigia, risate provocanti, atteggiamenti sbracati, mimiche grottesche, istigazione continua al baccano, alla bisboccia, allo straparlare, all'esagitazione. Le maschere, insomma, si prendono una breve rivincita sulla buona educazione e sul contegno riservato che devono osservare per tutto il resto dell'anno. Si avvicinano fingendo di spaventare. Il passante, stando al gioco, finge d'aver paura o, al contrario, mostra ostentatamente di non averne. Se si arrabbia, si squalifica: rifiuta di giocare, non riesce a capire che le normali convenzioni sociali sono momentaneamente sostituite da altre, diverse convenzioni, destinate appunto a farsi beffe delle prime. Entro determinati limiti di tempo e di spazio, il Carnevale offre una sorta di sfogo all'eccesso, alla violenza, al cinismo e alla rapacità dell'istinto. Ma li orienta in pari tempo verso l'esagitazione disinteressata, vacua e giocosa, li invita a un gioco bouffon, per riprendere l'espressione esatta di G. Buraud, che tuttavia non pensa al gioco. E non si sbaglia: questo svilimento finale della mimicry sacrale non è altro che un gioco. E ne presenta del resto la maggior parte delle caratteristiche. Semplicemente, più vicino alla paidia che al ludus, esso rimane interamente dalla parte dell'improvvisazione anarchica, del tohu-bohu e della gestualità scomposta, del puro dispendio di energia.

Ma è senz'altro ancora troppo; l'ordine e la misura s'impongono ben presto all'effervescenza stessa e tutto finisce in cortei, in battaglie di fiori, in gare per il miglior costume. Le autorità, d'altra parte, vedono così chiaramente nella maschera la fonte viva di ogni sfogo popolare che si limitano a proibirne l'uso là dove la frenesia

generale tendeva, come a Rio de Janeiro, ad assumere per una decina di giorni consecutivi delle proporzioni incompatibili con il funzionamento stesso dei servizi pubblici.

Nella società civilizzata, l'uniforme sostituisce la maschera delle società misteriche. Ne è press'a poco l'esatto contrario. A ogni modo, è il segno di un'autorità fondata su principi rigorosamente opposti. La maschera era destinata a nascondere e terrorizzare. Significa l'irruzione di una potenza temibile e capricciosa, intermittente ed eccessiva, che s'impone per ispirare un sacro terrore alla moltitudine profana e per punire gli errori e le imprudenze. L'uniforme è anch'essa un travestimento, ma ufficiale, permanente, regolamentare e che, soprattutto, lascia il volto scoperto. Fa dell'individuo il rappresentante e il servitore di una regola imparziale e immutabile, non già la preda delirante di una contagiosa frenesia. Dietro la maschera, la faccia stralunata dell'ossesso assume impunemente ogni espressione stravolta, torturata, mentre il funzionario deve badare che sul suo volto nudo si possa leggere solo che egli è un essere tutto ragione e sangue freddo, unicamente preposto all'applicazione della legge. Niente sottolinea forse meglio, e comunque in modo più evidente, l'opposizione dei due tipi di società di questo eloquente contrasto fra le due apparenze emblematiche — una che occulta, l'altra che proclama — assunte da coloro cui è demandato il mantenimento di ordini così antagonisti.

Il luna-park

Fatta eccezione per l'uso, d'altronde modesto, della raganella e del tamburello, e fatta eccezione per i girotondi e le farandole, il Carnevale è curiosamente povero di strumenti e occasioni di vertigine. È come disarmato, ridotto alle sole risorse, sia pure considerevoli, che nascono dall'uso della maschera. L'ambito vero e proprio della vertigine è altrove, come se un'intelligenza interessata avesse prudentemente dissociato i poteri dell'ilinx e quelli della

mimicry. Le fiere, i parchi di divertimenti, dove invece non si usa portare la maschera, costituiscono in compenso i luoghi deputati in cui si trovano riunite le occasioni, le insidie e le attrazioni della vertigine.

Questi recinti presentano le caratteristiche essenziali dei campi da gioco. Sono separati dallo spazio circostante mediante porticati, festoni, ghirlande, rampe e insegne luminose, pertiche, vessilli, decorazioni di ogni genere, visibili da lontano e che segnano i confini di un universo consacrato. Infatti, superata quella barriera, ci si trova in un mondo curiosamente più ricco e pieno di quello della vita di tutti i giorni: una folla eccitata e rumorosa, un'orgia di colori e di luci, un pandemonio continuo, spossante, che frastorna e in cui ciascuno ama apostrofare gli altri o cerca di attirare l'attenzione su di sé, un trambusto che invita alla spensieratezza, alla confidenza, alla chiacchiera, alla sfrontatezza bonacciona. Tutto questo conferisce all'animazione generale un'atmosfera singolare. Inoltre, nel caso delle fiere, il loro carattere ciclico aggiunge alla rottura nello spazio una scansione del tempo, che contrappone un momento di parossismo al monotono svolgimento dell'esistenza quotidiana.

La fiera, il luna-park — l'abbiamo visto — appaiono come l'ambito proprio degli strumenti da vertigine, dei meccanismi di rotazione, oscillazione, sospensione, caduta, appositamente costruiti per provocare un panico viscerale. Ma tutte le categorie del gioco sono presenti nel luna-park e vi sommano le loro seduzioni. Il tiro a segno o il tiro con l'arco rappresentano i giochi di competizione e di destrezza nella loro forma più classica. I baracconi di lottatori invitano i passanti a misurare la propria forza con quella di campioni patentati, panciuti e fanfaroni. Più in là, il dilettante lancia su un pendio insidiosamente ripido nell'ultimo tratto un carrello stipato di pesi via via più numerosi e consistenti.

Dappertutto, lotterie: ruote che girano e si arrestano a indicare la decisione della sorte. In esse, la tensione all'agon si alterna con la spasmodica attesa di un verdetto favorevole della fortuna. Fachiri, cartomanti, astrologi rivelano intanto l'ascendente delle stelle e squarciano i veli del futuro impiegando metodi inediti avallati dalla

scienza più recente: la "radioestesia nucleare", la "psicanalisi esistenziale". Ecco appagato il gusto dell'alea e della sua anima dannata: la superstizione.

La mimicry non manca all'appuntamento: buffoni, clown, ballerine e pagliacci si esibiscono tutt'intorno per adescare il pubblico. Essi rappresentano l'attrazione del simulacro, la potenza del travestimento, di cui detengono d'altronde il monopolio: la folla, questa volta, non ha licenza di mascherarsi.

Tuttavia, è la vertigine che dà il la. Basta considerare il volume, l'importanza e la complessità dei macchinari che dispensano l'ebbrezza in sequenze regolari da tre a sei minuti. Laggiù, dei vagoncini seguono delle rotaie disposte lungo un arco di circonferenza quasi perfetto, in modo che il veicolo, prima di raddrizzarsi, sembra precipitare in caduta libera e i passeggeri attaccati ai sedili hanno la sensazione di precipitare col treno. Più in là, i cultori di quelle emozioni sono rinchiusi in specie di gabbie che li fanno oscillare e li tengono sospesi a testa in giù a una certa altezza al di sopra della folla. In un'altra specie di aggeggi, lo scatto improvviso di molle giganti catapulta all'estremità di una pista delle navicelle che tornano lentamente a riprender posto nel meccanismo che le proietterà nuovamente fuori. Tutto è calcolato per provocare sensazioni viscerali e uno spavento, un panico fisiologico: velocità, caduta precipitosa, scosse, rotazione accelerata unita a salite e discese alternate. Un'ultima trovata utilizza la forza centrifuga. Questa, mentre il pavimento si ritrae e si abbassa di qualche metro, tiene aderenti alla parete di un gigantesco cilindro dei corpi senza appoggio, immobilizzati in svariate posizioni, tutti ugualmente attoniti. E vi restano "appiccicati come mosche", come appunto promette la pubblicità.

Questi assalti organici vengono poi avvicendati a innumerevoli sortilegi annessi, atti a provocare smarrimento, a suscitare confusione, angoscia, nausea e qualche momentaneo brivido che tosto finisce in risa, come poco prima, all'uscita dall'infernale marchingegno, lo smarrimento fisico si trasformava immediatamente in indicibile sollievo. Questo è appunto il ruolo dei labirinti di specchi; delle esibizioni di mostri e di esseri ibridi: nani e

giganti, sirene, bambini-scimmie, donne-piovra, uomini dalla pelle cosparsa di macchie scure come il mantello del leopardo. Orrore supplementare: si è invitati a toccare! Di fronte, vengono offerte le seduzioni non meno ambigue dei treni fantasma e dei castelli abitati dagli spiriti, in cui abbondano i corridoi scuri, le apparizioni, gli scheletri, gli sfioramenti di ragnatele, di ali di pipistrello, le botole, le correnti d'aria, le urla disumane e tutto l'arsenale ingenuo e puerile di terrori da paccottiglia, buoni soltanto a esacerbare un'eccitabilità compiaciuta, a far nascere un raccapriccio passeggero.

Giochi di specchi e spettri mirano allo stesso risultato: la presenza di un mondo fittizio in un voluto contrasto con la vita corrente in cui regna la rigida immutabilità delle specie e da cui i demoni sono banditi. Gli sconcertanti riflessi che moltiplicano e dissolvono l'immagine del corpo, la fauna composita, le ibride creature della favola e gli esseri mostruosi dell'incubo, gli anomali prodotti di una chirurgia maledetta e l'orrida, molle ripugnanza dei brancolamenti embrionali, il popolo delle larve e dei vampiri, quello degli automi e dei Marziani, (perché non vi è niente di strano o di inquietante che non trovi qui la sua collocazione), completano con un turbamento d'altra specie lo shock eminentemente fisico con il quale le varie montagne russe e gabbie volanti distruggono per un attimo la stabilità della percezione.

C'è bisogno di ricordarlo? Tutto resta gioco, vale a dire rimane libero, separato, circoscritto e stabilito. La vertigine, prima di tutto, quindi l'ebbrezza, il terrore, il mistero. Le sensazioni sono a volte terribilmente brutali, ma sia la durata che l'intensità dello smarrimento sono calcolate in anticipo. Per il resto, nessuno ignora che quella fantasmagoria finta è destinata più a divertirlo che a trarlo realmente in inganno. Tutto è regolato fin nei minimi particolari, e in base a una tradizione delle più conservatrici. Le stesse leccornie esposte sui banchi hanno qualcosa di antico ed eterno nel loro aspetto e nella loro qualità: torrone, lecca lecca, panpepati rotondi in cartocchetti di carta lucida decorata e ornata di lunghe frange scintillanti, maialini di panpepato che si possono fregiare sul momento del nome dell'acquirente.

Il piacere è un piacere fatto di eccitazione e di illusione, di smarrimento consentito, di cadute evitate all'ultimo momento, di urti smorzati, di innocue collisioni. L'immagine emblematica del tipico divertimento da fiera è quindi data dall'autoscontro in cui il guidatore, oltre a far mostra di tenere un volante (e bisogna vedere le facce serie, quasi solenni, di certuni), prova anche un piacere elementare, che fa parte della paidia, del parapiglia, e che è quello di inseguire le altre automobili, tamponarle di fianco, sbarrar loro la strada, provocare continuamente degli pseudo-incidenti senza guasti né vittime e fare esattamente, e fino alla nausea, tutto ciò che, nella realtà, è per lo più impedito dai regolamenti.

Inoltre, per coloro che "hanno l'età", sull'autodromo da burletta come del resto all'interno di tutto il luna-park, in ogni "attrazione" da brivido, in ogni baraccone che promette terrore, laddove, cioè, l'effetto della velocità e il brivido della paura spingono i corpi uno vicino all'altro, incombe in modo insidioso e diffuso un'altra sottile angoscia, un'altra delizia, che deriva, questa volta, dalla ricerca del partner sessuale. Qui, si esce dal gioco propriamente detto e la fiera può essere considerata un po' alla stessa stregua del ballo mascherato e del Carnevale, come un divertimento, cioè, che crea la stessa atmosfera propizia all'avventura desiderata. Con una sola differenza, tuttavia, ma estremamente significativa: la vertigine vi sostituisce la maschera.

Il circo

Viene spontaneo associare luna-park e circo. Quella del circo è una società a parte che ha le proprie usanze, il proprio orgoglio, le proprie leggi. Che riunisce un gruppo geloso della propria singolarità e orgoglioso del proprio isolamento. La gente del circo si sposa all'interno del gruppo. I segreti di ogni professione vengono trasmessi di padre in figlio. Le controversie vengono regolate, per quanto è possibile, senza fare appello alla giustizia "ufficiale".

Domatori, giocolieri, cavallerizze, clown e acrobati sono sottoposti fin dall'infanzia a una disciplina rigorosa. Ciascuno bada a

perfezionare i propri numeri la cui estrema, meticolosa precisione deve assicurare il successo e, all'occorrenza, garantire l'incolumità.

Questo mondo chiuso e rigoroso costituisce il lato austero della fiera. La sanzione fatale, quella della morte, vi è necessariamente presente, per il domatore come per l'acrobata; fa parte della tacita convenzione che lega attori e spettatori. Entra nelle regole di un gioco che prevede un rischio totale. Il rifiuto unanime, da parte della gente del circo, di usare reti o cavi che li preserverebbero da tragiche cadute, è alquanto eloquente. Bisogna, contro la loro ostinata volontà, che i poteri pubblici impongano la soluzione che, se protegge la loro vita, falsa però l'integrità della scommessa.

Il tendone rappresenta, per l'uomo del circo, non tanto un mestiere, quanto un modo di vita, non commensurabile, in fondo, con quello che è lo sport, il Casinò o il palcoscenico per il campione, il giocatore o l'attore professionisti. Vi si deve aggiungere una sorta di fatalità ereditaria e una rottura molto più accentuata con l'universo profano. Sotto questo profilo, la vita del circo non può assolutamente passare per un gioco. A tal punto che non vi avrei neppure accennato, se due delle sue attività tradizionali non fossero molto strettamente e significativamente legate all'ilinx e alla mimicry. alludo all'alta acrobazia e ai temi quasi fissi di certi numeri interpretati dai clown.

L'acrobazia

Lo sport fornisce il mestiere che corrisponde a Wagon; un certo modo di giocare d'astuzia con la sorte fornisce il mestiere, o meglio il rifiuto di mestiere, che corrisponde all'alea; il teatro fornisce il mestiere, che corrisponde alla mimicry. Quanto all'acrobazia, essa rappresenta il mestiere che corrisponde all'ilinx. La vertigine, infatti, non vi appare solo come un ostacolo, una difficoltà o un rischio; qualcosa per cui il gioco dei trapezisti si differenzia dall'alpinismo, dal ricorso obbligato al paracadute o da quelle professioni che costringono l'operaio a lavorare a strapiombo. La vertigine vi costituisce la molla stessa di virtuosismi che non hanno altro scopo

che quello di dominarla. Un gioco, a esempio, consiste espressamente nel muoversi nello spazio come se il vuoto non paralizzasse e come se non costituisse alcun pericolo.

Un'esistenza ascetica consente di ambire a questa sovrana abilità: un regime di severe privazioni e di rigorosa continenza, una ginnastica continua, la ripetizione regolare degli stessi movimenti, l'acquisizione di riflessi impeccabili e di un automatismo infallibile. I salti vengono effettuati in uno stato vicino all'ipnosi; muscoli sciolti e forti, un'olimpica padronanza di sé ne forniscono la condizione necessaria. Certo, l'acrobata deve calcolare lo slancio, il tempo e la distanza, la traiettoria del trapezio. Ma vive nel terrore di pensarvi nel momento fatidico. L'attenzione ha quasi sempre conseguenze fatali. Paralizza invece di aiutare, in un momento in cui la minima esitazione è funesta. La coscienza è omicida. Essa turba l'infallibilità ipnotica e compromette il funzionamento di un meccanismo la cui estrema precisione non consente dubbi né pentimenti. Il funambolo eseguirà bene il suo numero solo se sarà ipnotizzato dalla corda, l'acrobata, solo se sarà così sicuro di sé da osare di affidarsi alla vertigine invece di cercare di resisterele.² La vertigine è parte integrante della natura: anche a essa non si comanda che adeguandovisi. Questi giochi, a ogni modo, avvicinandosi agli exploit dei voladores messicani, confermano e illustrano la fecondità naturale all'ilinx dominato. Discipline aberranti, prodezze compiute in pura perdita e senza profitto alcuno, disinteressate, mortali e gratuite, esse meritano ciò nondimeno che si riconosca loro un'ammirevole testimonianza della tenacia, dell'ambizione e dell'ardire umano.

Gli dei buffoni che fanno la parodia

Innumerevoli sono le facezie dei clown. Esse derivano dal capriccio e dall'ispirazione momentanea del singolo artista. Esiste tuttavia un filone comico particolarmente tenace e ricorrente che sembra testimoniare, da parte sua, un'antichissima ed estremamente salutare preoccupazione degli uomini: quella di offrire a ogni

mimica solenne la sua contropartita grottesca eseguita da un personaggio ridicolo. Al circo, questa è propriamente la parte di Augusto. I suoi abiti rattoppati, paradossali, troppo grandi o troppo piccoli, la parrucca irsuta e rossa, contrastano con i lustrini scintillanti dei clown e il loro cappello bianco a cono. Il poveraccio è incorreggibile: presuntuoso e maldestro insieme, si ostina a imitare i suoi partner e non riesce che a provocare dei disastri di cui è vittima. Fa tutto a rovescio. Si tira addosso scherzi di ogni genere, bastonate e secchi d'acqua.

Ora, sia coincidenza o ascendenza lontana, questo pagliaccio appartiene correntemente alla mitologia. Vi rappresenta l'eroe gaffeur, birbante o stupido * a seconda dei casi, il quale, al momento della creazione del mondo, con le sue imitazioni mancate dei gesti dei demiurghi, offusca l'opera loro e vi introduce a volte un germe di morte.

Gli Indiani Navajos del Nuovo Messico celebrano una festa il cui nome deriva da quello del dio Yebitcha'i, allo scopo di ottenere la guarigione dei malati e la benedizione degli spiriti su tutta la tribù. Alcuni danzatori mascherati che personificano le divinità ne sono i principali attori; sono in numero di quattordici: sei numi tutelari maschi, sei divinità femminili, lo stesso Yebitcha'i, il Dio-che-parla, e infine Tonenili, il Dio dell'Acqua. Quest'ultimo è l'Augusto della situazione. Porta la stessa maschera degli dei maschi, ma è vestito di stracci e si trascina dietro, attaccata alla cintola, una vecchia pelle di volpe. Fa apposta a ballare fuori tempo per confondere gli altri e combina una sciocchezza via l'altra. Finge di credere che la pelle di volpe sia viva e fa tutta una pantomima simulando di scoccare delle frecce nella sua direzione. E, soprattutto, scimmiotta gli atteggiamenti nobili di Yebitchai, prendendolo in giro. Gonfia il petto, si dà arie di importanza. Ed è realmente importante: è una delle principali divinità dei Navajos. Ma è il dio buffone, quello che fa la parodia.

Presso gli Zuni, che abitano la stessa regione, dieci fra gli esseri soprannaturali che vengono chiamati kadcina sono considerati a parte rispetto agli altri. Sono i Kovemshis. Si tratta del figlio di un prete che commise incesto con la sorella agli albori della storia del

mondo e di nove dei figli nati dall'unione proibita. Sono tutti spaventosamente brutti, di una bruttezza non meno comica che ripugnante. Inoltre, sono "come bambini": barbuglianti, ritardati, sessualmente immaturi. Possono abbandonarsi a esibizioni oscene: "Non ha importanza," si dice, "sono come bambini." Ognuno di loro ha una diversa personalità da cui deriva un particolare comportamento comico, sempre lo stesso: così, Pilaschiwanni è il codardo e finge continuamente di aver paura. Kalutsi è quello che ha sempre sete. Muyapona, fingendo d'esser persuaso della propria invisibilità, si nasconde dietro l'oggetto più minuscolo. Ha una bocca ovale, due bozze al posto delle orecchie, un altro bernoccolo sulla fronte e due corna.

Posuki, poi, ride continuamente: ha una bocca verticale e diversi bernocchi sulla faccia. Nabashi, invece, è triste; bocca e occhi all'ingiù e una verruca enorme al sommo del cranio. Questa banda dei dieci si presenta così come una troupe di clown perfettamente identificabili.

I maghi e i profeti che li incarnano, e si celano dietro maschere orribili e grottesche, devono sottostare a rigorosi digiuni e innumerevoli penitenze. Si ritiene quindi che coloro che accettano di essere Koyemshis si votino al bene comune. Per tutto il tempo durante il quale sono mascherati vengono temuti; chi rifiuti loro un dono o un favore rischia gravi calamità. Alla fine della festa Shalako, la più importante di tutte, l'intero villaggio fa loro numerosi regali: vivande, vesti e denaro che essi esibiscono poi solennemente. Nel corso delle cerimonie, si burlano degli altri dei, organizzano giochi a base di indovinelli, lanciano battute pesanti, fanno mille pagliacciate e si fan beffe del pubblico, rimproverando a uno la sua avarizia, commentando gli infortuni coniugali di un altro, ridicolizzando un terzo che si picca di vivere alla maniera dei Bianchi. Un comportamento rigorosamente liturgico.

Un elemento particolarmente significativo, presso gli Zuni e i Navajos, è dato dal fatto che, si tratti degli Dei buffoni o di altre divinità, i personaggi mascherati non sono soggetti a crisi di possessione e la loro identità non è minimamente celata. Si sa

benissimo che si tratta di amici e parenti mascherati. Se si rispetta e si teme in essi lo spirito che rappresentano, non li si prende mai — né essi stessi si prendono — per gli dei stessi. La teologia lo conferma. Essa racconta che un tempo le Katcina venivano personalmente presso gli uomini per dar loro prosperità, ma ne trascinarono sempre un certo numero — incantati o costretti — al Paese della Morte. Vedendo le conseguenze funeste di visite che essi avrebbero voluto benefiche, gli Dei Mascherati decisero di non venire più fisicamente presso gli uomini, ma di rendersi presenti fra loro solo in spirito. Chiesero agli Zuni di fare delle maschere simili alle loro e promisero di calarsi in quei simulacri. A questo modo, la congiura del segreto, del mistero e del terrore, dell'estasi e della mimica, dell'ipnosi e dell'angoscia, così potente e diffusa come l'abbiamo vista in altre società, si trova qui dissociata. C'è travestimento senza possessione, e il rituale magico evolve in direzione della cerimonia e dello spettacolo. La mimicry prevale decisamente sull'ilinx, invece di avere il compito subalterno di prepararla.

C'è un altro preciso particolare che sottolinea la rassomiglianza fra l'Augusto o i clown del circo e gli Dei buffoni della parodia. Viene sempre il momento in cui li si fa oggetto di una solenne annaffiata e il pubblico scoppia a ridere vedendoli tutti inzuppati e comicamente sgomenti per l'inatteso rovescio. Al solstizio d'estate, dall'alto delle terrazze, le donne Zuni buttano dell'acqua sui Koyemshis, dopo che questi hanno visitato tutte le case del villaggio, e i Navajos offrono una spiegazione logica dei cenci a brandelli di Tonenili dicendo che sono adattissimi a chi è destinato a farsi annaffiare.³

Ci sia o no una filiazione diretta, la mitologia e il circo s'incontrano per mettere in rilievo un aspetto particolare della mimicry, la cui funzione sociale è incontestabile: la satira. Certo, in questo stesso ambito rientrano la caricatura, l'epigramma e la canzonetta, i buffoni di corte che accompagnano vincitori e monarchi con i loro lazzi. È senz'altro il caso di cogliere in questo insieme di istituzioni così diverse e così diffuse, ispirate tuttavia da un disegno identico, l'espressione di un unico bisogno di equilibrio. Un eccesso di maestà esige una contropartita grottesca. Perché il

rispetto o la pietà popolari, gli omaggi dei grandi, gli onori dovuti alla suprema potestà rischiano pericolosamente di far girare la testa a chi se ne assume l'onere o si fregia della maschera di un Dio.

I fedeli non si lasciano affascinare fino in fondo, né giudicano priva di rischi la frenesia che può cogliere l'idolo inebriato della propria grandezza. In questo nuovo ruolo, la mimicry non è più il trampolino della vertigine, bensì una precauzione nei confronti di essa. Se il salto decisivo e arduo, se la porta stretta che dà adito alla civiltà e alla storia (a un progresso, a un avvenire), coincide con la sostituzione, come fondamenti della vita collettiva, delle norme dell'alea e dell'agon alle malie della mimicry e dell'ilinx, è indubbiamente opportuno cercar di capire col favore di quale fausto, misterioso e altamente incerto evento alcune società siano riuscite a spezzare il cerchio infernale stretto intorno a loro dall'alleanza simulacro-vertigine.

C'è più di una strada, certamente, che mette l'uomo al riparo dai pericoli dell'ipnosi e della malia. Abbiamo visto, a Sparta, lo stregone diventare legislatore e pedagogo, la banda mascherata degli uomini-lupo trasformarsi in polizia politica e la frenesia diventare, un bel giorno, istituzione. Qui, si vede spuntare un'altra soluzione, più feconda, più propizia allo sviluppo dell'armonia, della libertà e della creatività, orientata comunque verso l'equilibrio, il distacco, l'ironia, e non verso la ricerca di un dominio implacabile e, forse, a sua volta rovinosamente vertiginoso. A evoluzione conclusa, non è escluso che ci si accorga improvvisamente che in certi casi, che furono verosimilmente dei casi privilegiati, la prima incrinatura destinata, dopo mille vicissitudini, a far vacillare la coalizione onnipotente del simulacro e della vertigine, altro non fu che quella curiosa innovazione, quasi impercettibile, apparentemente assurda, indubbiamente sacrilega: l'introduzione, nel gruppo delle maschere divine, di personaggi di rango uguale e di pari autorità ma destinati a parodiare le loro mimiche ammaliatrici, a temperare con il riso ciò che, privo di questo antidoto, finiva fatalmente nella trance e nell'ipnosi.

Note

1 Cfr. Dossier, pp. 224-227.

2 Y. Hirn, op. cit., pp. 213-216; Hugues Le Roux: Les Jeux du Cirque et la vie forame, Parigi, 1890, pp. 170-173.

3 Per la descrizione dei riti Navajos e Zuni, mi sono basato sull'esposizione di Jean Cazenave, Les Dieux dansent à Ci boia, Parigi, 1957; pp. 73-75, 119, 168-173, 196-200.

SUPPLEMENTO

IMPORTANZA DEI GIOCHI D'AZZARDO

Anche in una civiltà di tipo industriale, fondata sul valore del lavoro, il gusto dei giochi d'azzardo rimane fortissimo, dato che essi propongono il modo esattamente opposto di guadagnare del denaro, o, secondo la formulazione di Th. Ribot, "il fascino di guadagnare tutto in una volta, senza fatica, in un attimo". Di qui, la seduzione permanente delle lotterie, dei Casinò, dei totalizzatori sulle corse dei cavalli o sulle partite di calcio. Alla tenacia e alla fatica che fruttano poco (ma quel poco è sicuro), quella seduzione sostituisce il miraggio di un colpo di fortuna istantaneo, la possibilità improvvisa della ricchezza, del lusso, dell'ozio. Per la massa che fatica in modo ingrato senza aumentare di molto un benessere dei più relativi, la possibilità di vincere un terno al lotto appare come l'unico modo di uscire per sempre da una condizione frustrante o miserabile. Il gioco si fa beffe del lavoro e rappresenta uno stimolo concorrente che, quanto meno in certi casi, assume sufficiente importanza da determinare in parte lo stile di vita di un'intera società.

Queste considerazioni, se portano ad attribuire talvolta ai giochi d'azzardo una certa funzione economica o sociale, non provano tuttavia la loro fecondità culturale. Li si sospetta, piuttosto, di sviluppare la pigrizia, il fatalismo, la superstizione. Si ammette che lo studio delle loro leggi abbia contribuito a dare origine al calcolo delle probabilità, alla topologia, alla teoria dei giochi di strategia. Ma, ciò nonostante, non li si ritiene capaci di fornire il modello di una rappresentazione del mondo o di sistematizzare, sia pure alla cieca, una sorta di embrionale sapere enciclopedico. Tuttavia il fatalismo, il determinismo rigoroso, nella misura in cui negano il libero arbitrio e la responsabilità, si rappresentano l'intero universo

come una gigantesca lotteria generalizzata, incessante e ineluttabile, in cui ogni vincita — inevitabile — non comporta che la possibilità, voglio dire la necessità, di partecipare all'estrazione seguente e così via, all'infinito.¹ Inoltre, presso popolazioni relativamente oziose, per le quali il lavoro è comunque lungi dall'assorbire l'energia disponibile e dal costituire la base dell'esistenza quotidiana, è piuttosto frequente che i giochi d'azzardo assumano un'importanza culturale impensata che influenza anche l'arte, l'etica, l'economia e perfino la scienza.

Mi chiedo perfino se un simile fenomeno non sia caratteristico delle società intermedie che non sono più rette dalle forze abbinata della maschera e della possessione, o, se si preferisce, della pantomima e dell'estasi, e non sono ancora arrivate a una vita collettiva fondata su delle istituzioni che si basano sulla concorrenza regolata e la competizione organizzata. Succede, in particolare, che alcune popolazioni siano improvvisamente strappate al dominio del simulacro e della trance dal contatto o dal predominio di altri popoli che, da tempo, grazie a una lenta e difficile evoluzione, si sono liberati dall'ipoteca infernale. Le popolazioni che essi piegano alle nuove leggi non sono minimamente preparate ad adottarle. Il salto è troppo brusco. In questo caso, non sarà l'agon, ma l'alea, a imporre il suo stile alla società in mutamento. Abbandonarsi alla decisione della sorte è congeniale all'indolenza e all'impazienza di questi esseri i cui valori fondamentali non hanno più diritto di cittadinanza. Anzi, tramite la superstizione e le magie che assicurano la fortuna e il favore delle Potenze, questa norma indiscutibile e semplice li ricollega alle loro tradizioni e li restituisce in qualche modo al loro mondo originario.

In queste condizioni, i giochi d'azzardo vengono quindi ad assumere improvvisamente un'importanza inattesa. Laddove il clima vi sia favorevole e il bisogno di nutrirsi, vestirsi e ripararsi non obblighi come altrove i meno privilegiati a un'attività regolare, il gioco d'azzardo tende a sostituire il lavoro. Una massa fluttuante non ha esigenze troppo imperiose. Vive alla giornata. È sottoposta alla tutela di un'amministrazione cui non è chiamata a partecipare.

Invece di sottostare alla disciplina di un lavoro faticoso, monotono e invisibile, si dà al gioco. Quest'ultimo finisce con l'informare le credenze e il sapere, le abitudini e le ambizioni di questa gente indolente e passionale che non ha più la cura di governarsi e a cui risulta ancora estremamente difficile integrarsi a quella società così diversa dalla quale viene emarginata e lasciata vegetare a un eterno stadio infantile.

Citerò brevemente alcuni esempi di questa singolare prosperità dei giochi d'azzardo quando appunto diventano abitudine, regola e seconda natura. Essi informano lo stile di vita di un'intera popolazione perché nessuno sembra resistere al contagio. Inizierò con un caso in cui non c'è mescolanza di popolazioni e in cui la cultura presa in esame resta interamente impregnata dei valori originari. Si tratta di un gioco di dadi molto diffuso a sud del Camerun e a nord del Gabon. Si gioca con dei dadi ricavati con l'aiuto di un coltello dal seme eccezionalmente duro, dalla consistenza ossea, di un albero che fornisce un olio più pregiato dell'olio di palma (*Baillonella Toxisperma* Pierre, sinon. *Mimusops Djave*). I dadi hanno solo due facce. Su una di queste, è intagliato un simbolo la cui virtù è destinata a vincere quella degli emblemi concorrenti.

Questi disegni sono innumerevoli e svariati e costituiscono una sorta di enciclopedia per immagini. Alcuni rappresentano dei personaggi, sia irrigiditi in atteggiamento ieratico, sia colti in pieno dramma, sia dediti alle molteplici occupazioni della vita quotidiana: un bambino insegna a parlare a un pappagallo, una donna acchiappa un uccello per il suo pranzo, un uomo è attaccato da un pitone, un altro carica il fucile, tre donne lavorano la terra, ecc. Su altri dadi sono scolpiti ideogrammi che raffigurano diverse piante, gli organi genitali della donna, il cielo notturno con la luna e le stelle. Gli animali — mammiferi, uccelli, rettili, pesci e insetti — sono abbondantemente rappresentati. Un'ultima serie di intagli allude agli oggetti desiderati dal giocatore: asce, fucili, specchi, tamburi, orologi o maschere rituali.

Questi dadi istoriati sono al tempo stesso anche degli amuleti che hanno il potere di aiutare il loro proprietario a realizzare i suoi piccoli desideri. Generalmente, non vengono tenuti in casa, ma lasciati nella boscaglia in un sacchetto appeso a un albero. All'occorrenza, costituiscono elementi di messaggio e veicoli di un linguaggio convenuto.

Quanto al gioco in sé, esso è dei più semplici. Il principio su cui si regge è analogo a quello di testa o croce. Ogni giocatore rischia una posta uguale: la sorte decide tramite sette frammenti di zucca che vengono gettati con i dadi. Se i frammenti di zucca meno numerosi sono caduti dalla parte "testa", la posta spetta ai giocatori i cui dadi sono pure caduti dalla parte "testa" (e inversamente). Questo gioco è stato oggetto di tale infatuazione che le autorità si sono viste costrette a vietarlo. Era all'origine di gravissimi disordini: i mariti davano in pegno le mogli, i capi si giocavano i gradi, le risse erano di ordinaria amministrazione e a seguito di partite troppo vivacemente disputate scoppiavano vere e proprie guerre di clan.²

Si tratta di un gioco rudimentale, senza combinazioni né riporti. Tuttavia, ci si rende facilmente conto a che punto le sue ripercussioni siano importanti nella cultura e la vita collettiva dei paesi in cui è in auge. Fatte le debite proporzioni, la ricchezza simbolica ed enciclopedica di questi intagli è paragonabile a quella dei capitelli romani. Quanto meno, assolve a una funzione analoga. Inoltre, dall'esigenza di scolpire in modo diverso le due facce di ogni dado è nata un'arte dell'intaglio che può passare per la principale espressione delle tribù locali nel campo dell'arte plastica. E non è privo di significato il fatto che ai dadi sia collegata una virtù magica che li pone in stretta connessione con le credenze e i timori dei loro possessori. Ed è soprattutto opportuno sottolineare i danni provocati dalla passione del gioco, danni che a volte sembrano aver assunto proporzioni di autentico disastro.

Tali caratteristiche non sono affatto episodiche; le ritroviamo nei giochi d'azzardo sensibilmente più complessi che, nelle società miste, esercitano un'attrazione analoga e comportano conseguenze altrettanto rovinose.

Un esempio estremamente significativo è dato dal successo della "Sciarada cinese" (Rifa Chiffà) a Cuba. Questa lotteria, "cancro incurabile dell'economia popolare", secondo l'espressione di Lydia Cabrera, si gioca mediante una figura di cinese suddivisa in trentasei settori, cui sono assegnati un ugual numero di simboli, esseri umani, animali o allegorie varie: il cavallo, la farfalla, il marinaio, la monaca, la tartaruga, la lumaca, il morto, il battello a vapore, la pietra preziosa (che si può interpretare come una bella donna), il gamberetto (che è anche il sesso maschile), la capra (che è anche una brutta faccenda e l'organo sessuale femminile), la scimmia, il ragno, la pipa, ecc.³ Chi tiene il banco dispone di una serie corrispondente di figurine in cartone o in legno. Ne tira, o ne fa tirare, una a sorte, l'avvolge in un pezzetto di stoffa e l'espone agli sguardi dei giocatori. L'operazione si chiama "impiccare la bestia". Dopo di ciò, il banchiere procede alla vendita dei biglietti che recano ciascuno il carattere cinese che designa tale o tal'altra figura. Intanto, degli agenti vanno in giro per le strade a raccogliere le scommesse. All'ora stabilita, si scopre la figura avvolta nella stoffa e ai vincitori spetta una cifra che è trenta volte la posta. Il banchiere concede il dieci per cento dei suoi benefici agli agenti.

Il gioco si presenta dunque come una variante più immaginosa della roulette. Ma, mentre alla roulette tutte le combinazioni sono possibili, fra i diversi numeri, i simboli della Rifa Chiffà sono invece accostati in base a certe misteriose affinità. Ogni figura possiede infatti (o non possiede) uno o più compagni e servi. Il cavallo, a esempio, ha come compagno la pietra preziosa e, come servo, il pavone; il pesce grande ha l'elefante per compagno e il ragno come servo. La farfalla non ha compagni, ma ha la tartaruga come servo. Il gamberetto ha invece il cervo per compagno ma non ha alcun servo. Il cervo ha tre compagni: il gamberetto, la capra e il ragno, ma non ha servi, e così via. Naturalmente, si consiglia di giocare contemporaneamente il simbolo, il relativo compagno e il relativo servo.

Inoltre, i trentasei emblemi della lotteria sono raggruppati in sette serie (quadrillas) disuguali: i commercianti, i dandy, gli ubriaconi, i preti, i mendicanti, i cavalieri e le donne. Anche qui, i

principi che sono alla base della suddivisione appaiono assolutamente oscuri: la serie dei preti, ad esempio, comprende il pesce grande, la tartaruga, la pipa, l'anguilla, il gallo, la monaca e il gatto; quella degli ubriaconi comprende il morto, la lumaca, il pavone e il pesce piccolo. L'universo del gioco è retto da questa strana classificazione. All'inizio di ogni partita, dopo aver "impiccato la bestia", il banchiere propone un indovinello (charada) volto a guidare (o a confondere) i partecipanti. Si tratta di una frase espressa in chiave sibillina del tipo della seguente: "Un uomo a cavallo procede molto lentamente. Non è stupido, ma ubriaco e, con il suo compagno, vince molti soldi."⁴ Il giocatore ne arguisce allora che deve giocare la serie degli ubriaconi o quella dei cavalieri. Può anche puntare sull'animale che è predominante nell'una o nell'altra. Ma sarà senz'altro un'altra parola, meno chiaramente indicata, a dare la chiave della sciarada.

Un'altra volta, il banchiere dichiara: "Voglio favorirvi. L'Elefante uccide il Maiale. La Tigre gliel'ha suggerito. Il Cervo va a venderlo e il Cervo si porta via il pacchetto." Un giocatore incallito spiega che basta rifletterci un po' su: "Il Rospo è uno stregone. Il Cervo è l'assistente dello stregone e porta il pacco malefico. Questo pacco contiene l'incantesimo stregonesco che un nemico ha fatto contro qualcuno. In questo caso, la stregoneria della Tigre contro l'Elefante. Il Cervo esce con il pacco. Va a depositarlo dove gli ha detto lo stregone.

Non è chiaro? Bel colpo! Si vince con il 31, il Cervo, perché il Cervo esce di corsa."

Il gioco è di origine cinese.⁵ In Cina, invece della sciarada, il banchiere faceva un'allusione enigmatica ai testi tradizionali. Dopo l'estrazione, un letterato, adducendo a sostegno le debite citazioni, aveva il compito di ratificare l'esatta soluzione. A Cuba, per la corretta interpretazione della sciarada è invece necessaria la conoscenza dell'insieme delle credenze dei Neri. Il banchiere ad esempio annuncia: "Un uccello si tuffa in picchiata e se ne va." L'allusione è trasparente: i morti volano; l'anima di un morto è paragonabile a un uccello perché può insinuarsi dove vuole sotto forma di civetta; esistono anime in pena, insoddisfatte, astiose. "Piomba sulla preda e

se ne va": vale a dire causa la morte improvvisa di qualcuno che non se l'aspettava. È quindi opportuno giocare l'8, il morto.

Il "cane che morde tutto" è la lingua che inveisce e calunnia; la "luce che tutto rischiarà" è l'il, cioè il gallo che canta al levar del sole; il "re che può tutto", il 2, la farfalla che è anche il denaro; il "clown che si dipinge in segreto" è l'8, il morto che viene coperto da un drappo bianco. Questa volta, la spiegazione è valida solo per i profani. In realtà, si tratta invece dell'iniziato (hampe o hahigo muerto); il prete, nel corso di una cerimonia segreta, gli traccia infatti dei segni rituali con un gesso bianco sul volto, sulle mani, il petto, le braccia e le gambe.⁶

Anche una complessa chiave interpretativa dei sogni aiuta a presagire il numero buono. Le combinazioni sono infinite. I dati dell'esperienza sono suddivisi fra i numeri fatidici. Questi vanno fino a 100, grazie a un libro depositato alla banca della Sciarada e che si può consultare per telefono. Questo repertorio delle corrispondenze ortodosse dà origine a un linguaggio simbolico considerato "molto utile a conoscersi per penetrare i misteri della vita". A ogni modo, l'immagine finisce molto spesso col sostituire il numero. Presso lo zio di sua moglie, Alejo Carpentier vede un ragazzino nero che sta facendo un'addizione: $2+9+4 + 8 + 3 + 5 = 31$. Il ragazzo non chiama i numeri col loro nome, ma dice: "Farfalla più elefante, più gatto, più morto, più marinaio, più monaca fanno cervo." Allo stesso modo, per significare che 12 diviso 2 è uguale a 6, dice: "Puttana diviso per farfalla fa tartaruga." Gli emblemi e le concordanze del gioco vengono proiettati sull'insieme del sapere.

La Sciarada cinese è molto diffusa, benché vietata dall'articolo 355 del Codice penale di Cuba. Fin dal 1879, molte proteste si sono levate contro i suoi effetti perniciosi. Sono soprattutto gli operai che vi rischiano i pochi soldi di cui dispongono e, come dice un autore, vi perdono anche il necessario per sostenere la famiglia. Ovviamente, non giocano forte, ma giocano in continuazione, perché si "impicca la bestia" fino a quattro o sei volte al giorno. Si tratta di un gioco in cui l'imbroglio è relativamente facile: dal momento che il banchiere conosce la lista delle scommesse, niente gli impedisce, con un minimo di abilità, di cambiare, al momento di

scoprirlo, il simbolo sul quale le puntate si sono pericolosamente concentrate sostituendolo con un altro quasi del tutto trascurato.⁷

A ogni modo, onesti o disonesti, i banchieri hanno fama di arricchirsi rapidamente. Nel secolo scorso, si dice che guadagnassero fino a quarantamila pesos al giorno; uno di loro ritornò nel paese natale con un gruzzolo di duecentomila pesos d'oro. Oggi, si ritiene che esistano all'Avana cinque grosse organizzazioni di Sciarada e dodici piccole. Il giro d'affari è di più di centomila dollari al giorno.⁸

Nella vicina Portorico, il Planning Board ha valutato, nel 1957, le somme investite nei vari giochi di cento milioni di dollari all'anno, vale a dire la metà del bilancio dell'isola; di questi, settantacinque milioni di dollari provenivano dai giochi legalizzati (lotteria nazionale, combattimenti di galli, corse di cavalli, roulette, ecc.). Il Rapporto dichiara esplicitamente: "Quando il gioco raggiunge tali proporzioni, esso costituisce indubbiamente un grave problema sociale... Distrugge il risparmio privato, paralizza gli affari e spinge la popolazione a fare assegnamento sui guadagni aleatori invece che sul lavoro produttivo."

Colpito da queste conclusioni, il governatore Luiz Munoz Marin ha deciso di rafforzare la legislazione sui giochi allo scopo di ricondurli > nel giro di una decina d'anni, a proporzioni meno disastrose per l'economia nazionale.

*

In Brasile, *lo Jogo do Bicho*, o gioco degli animali, presenta le stesse caratteristiche della Sciarada cinese a Cuba: lotteria semi-clandestina a base di simboli e combinazioni multiple, vastissima organizzazione, scommesse quotidiane che rastrellano una parte considerevole delle scarse risorse finanziarie di cui dispongono gli strati inferiori della popolazione. Il gioco brasiliano ha inoltre il vantaggio di mettere perfettamente in luce la relazione che intercorre fra alea e superstizione. D'altra parte, esso comporta conseguenze di ordine economico di tale portata che credo sia opportuno riportare in questa sede la descrizione che ne ho data in altra occasione e con altra finalità.

Nella sua forma attuale, il gioco risale intorno al 1880. Se ne attribuisce l'origine all'abitudine del barone de Drummond di affiggere ogni settimana all'ingresso del giardino zoologico l'effigie di un qualche animale. E ogni volta, il pubblico era invitato a indovinare quale sarebbe stato l'animale prescelto. Ebbe così origine un totalizzatore che sopravvisse alla sua prima motivazione e associò durevolmente le figure degli animali affissi alla serie dei numeri. Il gioco fu ben presto riassorbito nel totalizzatore sui numeri vincenti della lotteria federale, analoga alla quiniela dei paesi vicini. I primi cento numeri furono suddivisi in gruppi di quattro e attribuiti a venticinque animali disposti press'a poco in ordine alfabetico, partendo dall' aquila (numeri dallo 01 allo 04) fino alla vacca (numeri dal 97 allo 00). Pertanto, il gioco non subì altre apprezzabili modifiche.

Le combinazioni sono infinite: si gioca l'unità, la decina, il centinaio o il migliaio, vale a dire sull'ultima, o sulle ultime due, tre o quattro cifre del numero vincente quel giorno alla lotteria. (Da quando la lotteria federale non è più quotidiana ma settimanale, gli altri giorni si gioca a una finta lotteria, assolutamente teorica, senza biglietti né premi, che serve solo a sceverare i giocatori del Bicho.) Si può inoltre giocare contemporaneamente diversi animali, vale a dire diversi gruppi di quattro numeri, e giocare ogni combinazione invertita, vale a dire scommettendo non solo sul numero stesso, ma su qualunque altro numero composto dalle stesse cifre. Ad esempio, giocare 327 invertito significa che si vince anche con il 372, 273, 237, 723 e 732. Si può facilmente immaginare come il calcolo delle vincite, sempre rigorosamente proporzionate ai rischi, non sia affare da poco. In tal modo, si è diffusa nel popolo una conoscenza approfondita delle leggi dell'aritmetica : gente che sa appena leggere e scrivere risolve con una sicurezza e una rapidità sconcertanti problemi che non mancherebbero di richiedere un'attenzione costante a un matematico poco allenato a quel tipo di operazioni.

Lo Jogo do Bicho, d'altronde, non favorisce solo la pratica della matematica corrente. Favorisce ancor di più la superstizione. Esso è infatti legato a un sistema di oniromanzia che possiede i suoi codici, i suoi classici e i suoi interpreti qualificati. Sono i sogni che

istruiscono il giocatore circa l'animale da scegliere. Tuttavia, non è detto che si debba giocare proprio l'animale che si è sognato. È consigliabile sfogliare prima un manuale adatto, una sorta di chiave dei sogni specializzata, intitolata in genere Interpretagao dos sonhos para o Jogo do Bicho. Quivi si imparano le correlazioni corrette: chi sogna una vacca volante deve giocare l'Aquila, non la Vacca; chi sogna un gatto che precipita da un tetto, deve giocare la Farfalla (perché un gatto vero non cade da un tetto); chi sogna un bastone giocherà il Cobra (che si drizza come un bastone); chi vede in sogno un cane arrabbiato giocherà il Leone (che è altrettanto animoso e indomito) ecc. A volte, il rapporto resta oscuro: chi sogna un morto, gioca l'Elefante. Succede anche che la relazione sia collegata al folklore satirico: chi ha sognato un Portoghese deve giocare l'Asino. I più scrupolosi non si accontentano di una correlazione meccanica: consultano indovini e chiromanti che, mettendo i loro poteri medianici e il loro sapere al servizio del caso particolare che viene loro sottoposto, sono in grado di trarne oracoli infallibili.

È pure frequente il caso che si faccia a meno degli animali: il sogno fornisce direttamente il numero desiderato. Un uomo sogna un amico e gioca il suo numero di telefono; oppure, assiste a un incidente stradale: giocherà il numero della macchina capottata, quello del poliziotto che è intervenuto o una combinazione dei due numeri. Rime e ritmi non sono meno importanti dei segni del caso. A questo proposito, c'è una storiella molto significativa: un prete, dando l'assoluzione a un morente, pronuncia le parole rituali: "Gesù, Giuseppe, Maria." Il moribondo si rizza a sedere ed esclama: "Struzzo, Caimano, Aquila", animali del bicho la cui scansione in portoghese (Avestruz, Jacaré, Aguia) fa vagamente il verso all'altra. Si potrebbero moltiplicare gli esempi all'infinito. In linea generale, ogni specie di divinazione viene costantemente impiegata. Una domestica rovescia un vaso e l'acqua si spande a terra: essa interpreta la forma della pozza in base alla somiglianza con uno degli animali del gioco. L'abilità nell'indovinare i collegamenti validi è ritenuta un dono prezioso. Più di un Brasiliano può citare, fra i suoi conoscenti, qualche caso in cui un domestico, resosi indispensabile ai padroni per la sua abilità nel destreggiarsi in

mezzo a tutte le combinazioni del bicho o grazie alla sua perizia nei presagi, ha finito col dettar legge in tutta la casa.⁹

Teoricamente, il gioco degli animali è vietato in tutti gli Stati del Brasile. Di fatto, vi è più o meno tollerato a seconda dell'umore o dell'interesse del governatore dello Stato e, all'interno di uno stesso Stato, a seconda dell'estro o della particolare politica dei dirigenti locali, e specialmente del capo della polizia. Comunque sia, perseguitato con mollezza o subdolamente protetto, esso conserva il sapore del frutto proibito e la sua organizzazione resta clandestina anche quando tutta questa discrezione non è minimamente giustificata dall'atteggiamento delle autorità competenti. Per di più, la coscienza popolare, che non cessa d'esserne ossessionata, sembra ciò nondimeno considerarlo come un peccato, peccato veniale, certo, analogo per esempio al fumo; comunque, pur abbandonandovisi, persiste oscuramente a considerarlo un'attività riprovevole. I politici, che spesso l'organizzano, lo strumentalizzano o ne traggono dei benefici, non mancano di vituperarlo nei loro discorsi ufficiali. L'esercito, che è spesso moralizzatore e risente molto dell'influenza di Augusto Comte e del positivismo, vede il bicho di cattivo occhio. Nel corso delle macumbas, sorta di pratiche spiritiche molto apprezzate dalla popolazione nera, come negli ambienti medianici non meno diffusi e potenti, si allontanano coloro che chiedono ai medium o ai tavolini parlanti pronostici per il bicho. Da un capo all'altro dell'universo spirituale brasiliano, la condanna è generale.

La situazione costantemente precaria del gioco degli animali, la riprovazione diffusa di cui continua a essere oggetto da parte di coloro che pur ne sono appassionati fautori, il fatto, soprattutto, che non possa essere riconosciuto ufficialmente, portano a una conseguenza che non manca generalmente di sorprendere i suoi stessi cultori: la scrupolosa onestà di coloro che raccolgono le scommesse. Nessuno di loro, si assicura, ha mai imbrogliato di un centesimo la sua clientela. Fatta eccezione per i giocatori ricchi che fanno la loro puntata per telefono, gli altri, appostati sull'angolo di una strada, fanno scivolare in mano all'agente un foglio di carta piegato contenente l'ammontare, a volte considerevole, della pun-

tata, l'indicazione della combinazione che desiderano giocare e un nome fittizio, scelto per l'occasione. L'agente passa il foglio a un compare, questo lo trasmette a un terzo affinché, in caso d'allarme, la polizia non trovi niente di compromettente frugando l'uomo sorpreso in flagrante. La sera stessa, o l'indomani, ogni vincitore si reca al luogo convenuto e dichiara il nome di cui si è servito consegnando la posta. Subito l'agente, trasformatosi in pagatore, gli consegna con discrezione la busta che corrisponde al nome e che contiene con scrupolosa esattezza la somma dovuta al fortunato scommettitore.

Il giocatore non avrebbe alcuna possibilità di ricorso contro il bichero disonesto, se eventualmente ce ne fosse uno. Ma non ce n'è. Ci si meraviglia di questo fatto e si deve constatare con una certa ammirazione come esista maggiore onestà in questo gioco un po' losco, in cui somme piuttosto allettanti passano continuamente di mano in mano a dei poveri diavoli, che in altri campi, in cui i Brasiliani lamentano, generalmente una certa rilassatezza di costumi. Purè, la ragione è abbastanza chiara. Senza questa fiducia, un simile traffico non potrebbe assolutamente continuare a esistere. Basta che la reciproca fiducia sia intaccata, e tutto crolla. Laddove non siano ammissibili controlli o reclami, la buona fede non è un lusso ma una necessità.

In base alle valutazioni più modeste, dal 60 al 70% della popolazione del Brasile gioca al bicho e ognuno vi destina, al giorno, circa la centesima parte delle proprie entrate mensili, di modo che alla fine del mese, nel caso non avesse mai vinto, vi avrebbe sperperato non meno del trenta per cento del salario. E non si tratta, qui, che del giocatore medio. Per il giocatore incallito, la proporzione è largamente superata. Nei casi estremi, il giocatore consacra al gioco la quasi totalità delle sue entrate e per il resto vive da parassita o ricorre alla pura e semplice mendicizia.

Non bisogna dunque meravigliarsi se, nonostante il veto legale che pesa su di esso, il gioco degli animali rappresenti un valore o una risorsa che i pubblici poteri sono portati a prendere in considerazione. Una volta, alcuni prigionieri politici rivendicarono il

diritto di giocare al bicho dalla prigione in cui erano rinchiusi, e l'ottennero. Il Dipartimento di Previdenza sociale dello Stato di Sao Paulo, creato senza budget, nel 1931, funzionò per molto tempo con i soli sussidi che gli venivano devoluti dai capi locali del bicho. Queste sovvenzioni bastavano a mantenere un numeroso personale e a far fronte alle incessanti richieste dei bisognosi. L'organizzazione del gioco è estremamente gerarchizzata: coloro che vi sono a capo realizzano guadagni enormi e, generalmente, non si fanno troppo pregare per sovvenzionare, senza distinzione di partito, quegli uomini politici da cui sperano di ottenere, in cambio, un atteggiamento "morbido" nei confronti della loro attività.

Per quanto importanti appaiano le conseguenze morali, culturali e addirittura politiche del gioco degli animali, è opportuno sottolineare soprattutto il suo significato economico. Praticamente, esso congela, facendola circolare troppo in fretta, una parte considerevole del denaro contante disponibile che viene così a mancare per lo sviluppo economico del paese o per il miglioramento del livello di vita dei suoi abitanti. Il denaro devoluto al gioco non serve ad acquistare un mobile o qualcosa di più da mangiare, impieghi, questi, che avrebbero come conseguenza quella di accelerare lo sviluppo dell'agricoltura, del commercio o dell'industria del paese. È denaro sacrificato in pura perdita, ritirato dalla circolazione generale per essere immesso in un circolo rapido e continuo a circuito chiuso, perché molto raramente i guadagni vengono sottratti a quel circolo infernale. Sono immediatamente rimessi in gioco, tranne, all'occorrenza, la parte prelevata per le spese di un'innocente bisboccia. Sono solo i profitti dei banchieri e degli organizzatori del bicho che rischiano dunque di rientrare nel circuito dell'economia generale. E, forse, non proprio nel modo più produttivo per questa. Comunque, un afflusso continuo di denaro fresco mantiene o aumenta il totale delle somme arrischiate e riduce in proporzione le possibilità di risparmio o d'investimento.¹⁰

Vediamo dunque che, in determinate condizioni, i giochi d'azzardo presentano l'importanza culturale che in genere è appannaggio particolare dei giochi di competizione. Anche nelle società in cui il merito sembra regnare in modo assoluto, le seduzioni della fortuna, come abbiamo visto, non sono per questo lettera morta. Per quanto oggetto di innumerevoli sospetti, queste attrattive mantengono tuttavia un ruolo importante, sia pure più spettacolare che realmente decisivo. Sul piano dei giochi, ad ogni modo, l'alea in concorrenza con l'agon, e spesso a esso abbinata, governa grosse manifestazioni, fa da elemento equilibratore al Tour de France contrapponendogli la Loterie nationale, costruisce Casinò come lo sport costruisce stadi, dà origine ad associazioni e club, a massonerie di iniziati e di fans, dispone di una stampa specializzata, provoca investimenti non meno importanti.

O meglio, una strana simmetria sembra affiorare: mentre lo sport è spesso oggetto di sovvenzioni governative, i giochi d'azzardo, nella misura in cui sono controllati dallo Stato, contribuiscono ad alimentare le sue casse. A volte, ne costituiscono addirittura la principale risorsa. L'alea, dunque, per quanto severamente disapprovata, umiliata, condannata, ritrova così diritto di cittadinanza nelle società più razionali e burocratiche, le più lontane dal fascino congiunto del simulacro e della vertigine. Non è difficile capirne la ragione.

Vertigine e simulacro sono, per loro natura, assolutamente nemici di ogni sorta di codificazione, ordine, organizzazione. "L'alea, invece, come del resto l'agon, esige il calcolo e la regola. Ma la loro solidarietà di base non impedisce minimamente la loro concorrenza. I principi che essi rappresentano sono troppo esattamente opposti perché non tendano a escludersi reciprocamente. Il lavoro, l'impegno, sono ovviamente incompatibili con l'attesa passiva della sorte, così come il favore, cieco, della fortuna è incompatibile con le legittime rivendicazioni avanzate dallo sforzo e dal merito. L'abbandono del simulacro e della vertigine, della maschera e dell'estasi non ha mai significato semplicemente l'uscita da un universo incantatorio e l'accesso al mondo razionale della giustizia distributiva. Molti altri problemi restano aperti.

In un simile contesto, l'agon e l'alea rappresentano senz'altro i princìpi contraddittori e complementari del nuovo tipo di società. Tuttavia, essi sono ben lontani dall'assolvere una funzione parallela, riconosciuta indispensabile e positiva in ambedue i casi. Solo l'agon, infatti, principio della giusta concorrenza e dell'emulazione feconda, è ritenuto un valore. L'edificio sociale, nel suo insieme, poggia su di esso. Il progresso consiste nello svilupparlo e nel migliorarne le condizioni, vale a dire, in fondo, nell'eliminare sempre di più l'alea. L'alea, infatti, appare come la resistenza opposta dalla natura alla perfetta equità delle istituzioni umane auspicabili.

Ma c'è di più: la fortuna non è solo la forma manifesta dell'ingiustizia, del favore cieco e immeritato, è anche derisione del lavoro, della fatica dura e paziente, del risparmio, delle privazioni in vista del futuro; insomma, di tutte le virtù necessarie in un mondo consacrato alla produzione, all'accrescimento dei beni. Così che lo sforzo del legislatore tenderà ovviamente a restringerne la sfera d'influenza. Dei diversi princìpi del gioco, la concorrenza regolata è il solo che possa essere trasposto nel nell'ambito dell'azione e mostrarvisi di una qualche efficacia, se non addirittura insostituibile. Gli altri sono temuti: li si tiene sotto controllo, tutt'al più li si tollera se si mantengono entro i limiti consentiti; li si giudica invece passioni funeste, vizi, alienazioni se si diffondono nella vita normale, se cessano di assoggettarsi all'isolamento e alle regole che li neutralizzano.

Da questo punto di vista, l'alea non fa eccezione. Fin tanto che non rappresenta che la passività delle condizioni naturali, bisogna ben ammetterla, sia pure a malincuore. Se nessuno ignora che la nascita è una lotteria, è soprattutto per deprecarne le scandalose conseguenze. Tranne casi rarissimi, come l'estrazione a sorte dei magistrati nella Grecia antica o, ai nostri giorni, quella dei giurati in Corte d'Assise, non si accorda al caso la benché minima funzione istituzionale. Per le faccende serie, sembra davvero inammissibile affidarsi alla sua decisione. L'opinione generale ammette come un'evidenza assolutamente incontestabile che il lavoro, il merito, la competenza, e non il capriccio di un tratto di dadi, costituiscano le basi della giustizia necessaria e del felice sviluppo della vita

collettiva. Di conseguenza, il lavoro tende a essere considerato come l'unica fonte onorevole di reddito. L'eredità stessa, conseguenza dell'alea fondamentale della nascita, è discussa, a volte abolita, per lo più sottoposta a fortissime trattenute di cui usufruisce l'intera società. Quanto al denaro vinto al gioco o alla lotteria, in linea di principio esso non deve costituire che un supplemento o un lusso che si aggiunga al salario o allo stipendio regolarmente percepito dal giocatore in retribuzione della sua attività professionale. Trarre interamente o principalmente la propria sussistenza dalla fortuna, dal caso, è visto quasi da tutti come qualcosa di sospetto e immorale, se non addirittura disonorevole e, ad ogni modo, asociale.

*

Questo principio è portato all'estremo dall'ideale comunista dell'amministrazione delle società. Si può discutere se, nella ripartizione delle entrate dello Stato, si debba accordare a ciascuno secondo i suoi meriti o secondo i suoi bisogni, ma è certo che non si può concedergli nulla secondo la sua nascita o la sua fortuna. Il fatto è che non bisogna farsi beffe né dell'uguaglianza né dello sforzo. Il lavoro fornito è la misura della giustizia. Ne consegue che un regime d'ispirazione socialista o comunista tende naturalmente a basarsi interamente sull'agon: a questo modo, esso aderisce ai suoi principi di equità astratta e, al tempo stesso, reputa di stimolare, attraverso la migliore utilizzazione possibile delle capacità e delle competenze, in modo razionale, dunque efficace, quella produzione accelerata dei beni in cui vede la sua vocazione principale, se non esclusiva. Il problema consiste allora nel sapere se l'eliminazione completa della speranza di un colpo di fortuna straordinario, pazzesco, anomalo e miracoloso, sia economicamente produttiva o se lo Stato non si privi, reprimendo questo istinto, di una fonte generosa ed insostituibile di reddito convertibile in energia.

In Brasile, dove il gioco domina incontrastato, il risparmio è debolissimo. È il paese della speculazione e del colpo di fortuna. Nell'URSS, i giochi d'azzardo sono proibiti e perseguiti a norma di legge, mentre il risparmio è caldamente incoraggiato allo scopo di

consentire lo sviluppo del mercato interno. Si tratta infatti di spingere gli operai a economizzare abbastanza da poter acquistare automobili, frigoriferi, televisori e tutto ciò che incrementa lo sviluppo dell'industria. La lotteria è ritenuta immorale sotto qualunque forma, ed è tanto più significativo constatare che lo Stato, che la proibisce a livello privato, l'ha invece inserita nel meccanismo stesso del risparmio.

Esistono nella Russia sovietica circa cinquantamila Casse di Risparmio in cui il totale dei depositi tocca i cinquanta miliardi di rubli. Questi depositi fruttano il tre per cento quando non vengono ritirati dal conto per almeno sei mesi, e il due per cento in caso contrario. Ma, se il titolare del libretto di risparmio lo desidera, può rinunciare all'interesse previsto e partecipare a un'estrazione a sorte in cui, due volte all'anno, dei premi, varianti a seconda dell'ammontare delle somme depositate, apportano una ricompensa tutt'altro che equa a venticinque immeritevoli vincitori ogni mille partecipanti a questa strana e modesta reviviscenza dell'alea all'interno di un'economia concepita per escluderla. Per di più, i prestiti di Stato, che ogni salariato era stato per molto tempo praticamente costretto a sottoscrivere, comportavano dei premi la cui totalità rappresentava il due per cento del capitale disponibile così recuperato. Per il prestito lanciato nel 1954, questi premi consistevano in vincite che andavano dai quattrocento ai cinquantamila rubli suddivisi in centomila serie di cinquanta obbligazioni ciascuna. Fra queste serie, quarantadue erano estratte a sorte e tutte le obbligazioni che le componevano vincevano un premio minimo di quattrocento rubli. Si procedeva in seguito all'estrazione dei premi più importanti, di cui ventiquattro di diecimila rubli, cinque di venticinquemila e due di cinquantamila,¹¹ rispettivamente equivalenti, al cambio ufficiale, del resto sopravvalutato, a dei premi di uno, due e mezzo e cinque milioni di franchi.

Tale è indubbiamente la profonda seduzione dell'alea che anche i sistemi economici che, per natura, maggiormente l'aborriscono, devono ciò nondimeno concederle un posto, sia pure ristretto, camuffato e come vergognoso. L'arbitrio della sorte resta, infatti, il contrappeso necessario della competizione regolata. Questa stabilisce, senza discussione possibile, il trionfo decisivo di ogni superiorità misurabile. La prospettiva di un beneficio immeritato riconforta il vinto e gli lascia un'estrema speranza. È stato sconfitto in un combattimento leale. Non può invocare alcuna ingiustizia a sostegno del suo fallimento: le condizioni di partenza erano le stesse per tutti e non può prendersela che con la propria imperizia. Non avrebbe più niente da aspettarsi, se non gli restasse, a equilibrare la sua umiliazione, la compensazione, del resto infinitamente improbabile, di un sorriso gratuito delle capricciose potenze del destino, inaccessibili, cieche, implacabili, ma che, per fortuna, ignorano la giustizia.

Note

1 È quanto si evince manifestamente dalla parabola di J. Luis Borges intitolata Lotteria a Babilonia.

2 Simone Delarozière e Gertrude Lue: "Une forme peu connue de l'expression artistique africaine: l'Abbia", Etudes camerounaises, n° 49-50, sett.-dic. 1955, pp. 3-52. Anche in Sudan, in località S'onra'i, i cauri, piccole conchigliette, servono sia come dadi che come monete; ogni giocatore ne getta quattro e, se ricadono sulla stessa faccia, ne raccoglie 2.500. Ci si gioca il patrimonio, le terre, le mogli. Cfr. A. Prost, "Jeux et Jouets", Le Monde noir (n° 8-9 di Présence africaine), p. 245.

3 Gli stessi simboli si ritrovano in un gioco di carte utilizzato in Messico per i giochi d'azzardo e il cui principio è simile a quello della tombola.

4 Rafael Roche, La Policia y sus Misterios en Cuba, L'Avana, 1914, pp. 287-293.

5 È noto che l'Avana è, insieme a San Francisco, uno degli agglomerati cinesi più importanti fuori della Cina.

6 Da una comunicazione di Lydia Cabrera.

7 Rafael Roche, op. cit., p. 293.

8 Da una comunicazione di Alejo Carpentier e in base a documenti da lui forniti.

9 Inoltre, i domestici, essendo quasi esclusivamente neri o mulatti, sono gli intermediari naturali fra gli stregoni e i preti dei culti africani e coloro che, pur credendo all'efficacia delle loro magie, si rifiutano per rispetto umano di contattarli direttamente.

10 Roger Caillois, Instincts et Société, Parigi, 1964, cap. V, "L'Usage des Richesses", pp. 130-151.

11 Cfr. Gunnar Franzén, "Les Banques et l'Epargne en U.R.S.S.", in l'Epargne du Monde, Amsterdam, 1956, n° 5, pp. 193-197, ripreso da Svensk Sparbankstidskrift, Stoccolma, 1956, n° 6.

DALLA PEDAGOGIA ALLA MATEMATICA

Il mondo dei giochi è così svariato e complesso che esistono innumerevoli modi di affrontarne lo studio. Psicologia, sociologia, aneddotica, pedagogia e matematica si dividono un campo la cui unità finisce col non essere più percettibile. Non solo opere quali *Homo ludens* di Huizinga, *Jeu de l'Enfant* di Jean Chateau e *Theory of Games and Economie Behavior* di Neumann e Morgen- stern non si rivolgono agli stessi lettori, ma sembra che non trattino neppure lo stesso soggetto. Alla fine, ci si domanda in quale misura ci si avvalga delle facilità o delle accidentali contingenze del vocabolario continuando a immaginare che ricerche diverse, e quasi fra loro incompatibili, riguardino in fondo una stessa attività specifica. Si arriva a dubitare che il gioco possa essere definito in base a dei caratteri comuni e che, di conseguenza, possa essere legittimamente oggetto di uno studio d'equipe.

Se, nell'esperienza corrente, il campo del gioco conserva nonostante tutto la sua autonomia, esso l'ha manifestamente persa per quanto riguarda la ricerca dotta. Non si tratta soltanto di approcci diversi, dovuti alla diversa natura delle varie discipline. I dati che ogni volta vengono studiati sotto il nome di giochi sono così eterogenei che si è portati a presumere che la parola gioco sia forse un semplice inganno che, con la sua ingannevole generalità, alimenta illusioni tenaci circa la supposta affinità di comportamenti disparati.

Non è privo d'interesse indicare quali modi di procedere, a volte quali fatti del tutto casuali, hanno portato a un così paradossale frazionamento. Infatti, la curiosa divisione si profila fin dall'inizio. Chi gioca alla cavallina, al domino o all'aquilone, sa di giocare in

tutti e tre i casi: ma solo gli psicologi dell'infanzia s'interessano alla cavallina (o alle biglie, o a barres *), solo i sociologi all'aquilone, e solo i matematici al domino (o alla roulette o al poker). Trovo normale che questi ultimi non s'interessino a giochi come la mosca cieca o il rincorrersi, che non si prestano ad alcuna equazione; capisco meno che Jean Chateau trascuri del tutto il domino e "l'aquilone; mi chiedo invano perché mai storici e sociologi rifuggano di fatto dallo studio dei giochi d'azzardo. Per essere più esatto, se non vedo bene, in quest'ultimo caso, la ragione di un simile ostracismo, ho in compenso alcuni sospetti sui motivi che l'hanno causato. Come vedremo, essi dipendono in gran parte dai pregiudizi — biologici o pedagogici — degli studiosi che s'interessano ai giochi. Lo studio dei giochi — se si esclude l'aneddotica, che del resto si occupa dei giocattoli più che dei giochi — si avvale dunque dei lavori di discipline indipendenti, segnatamente della psicologia e della matematica, di cui è opportuno considerare volta per volta i contributi essenziali.

Analisi psicopedagogiche

Schiller è certamente uno dei primi, se non il primo, ad aver sottolineato l'importanza straordinaria del gioco per la storia della cultura. Nella quindicesima delle sue Lettere sull'educazione estetica dell'uomo, egli scrive: "Una volta per tutte e per concludere, l'uomo gioca solo quando è uomo nel pieno senso della parola ed è un uomo completo solo quando gioca." Meglio ancora, nello stesso testo, egli già immagina che si possa trarre dai giochi una sorta di diagnosi che caratterizzi le diverse culture. Egli ritiene che mettendo a confronto "i concorsi ippici di Londra, i combattimenti di tori a Madrid, gli spettacoli della Parigi di un tempo, le regate di Venezia, i combattimenti di animali a Vienna e la vita spensierata del Corso, a Roma", non debba essere difficile determinare "le sfumature del gusto presso questi diversi popoli".¹

Ma, tutto teso a estrapolare dal gioco l'essenza dell'arte, passa oltre e si accontenta di intuire la sociologia dei giochi che la sua

frase lascia prefigurare. Non importa. La questione è comunque posta e il gioco preso sul serio. Schiller insiste sulla gioiosa esuberanza del giocatore e sulla libertà costantemente lasciata alla sua scelta. Il gioco e l'arte nascono da un sovrappiù di energia vitale di cui l'uomo o il bambino non hanno bisogno per la soddisfazione dei loro bisogni immediati e che utilizzano allora per l'imitazione gratuita e divertente di comportamenti reali. "I salti scomposti della gioia diventano danza." Di qui Spencer: "Il gioco è una drammatizzazione dell'attività degli adulti." E Wundt, a torto più deciso e perentorio: "Il gioco è figlio del lavoro. Non c'è tipo di gioco che non trovi il suo modello in una qualche occupazione seria, modello che gli è parimenti anteriore" (Ethik, 1886, p. 145). La formula ebbe successo. Attratti da essa, etnografi e storici si sforzarono, con alterne fortune, di dimostrare che nei giochi dei bambini sopravvivevano antiche pratiche religiose o magiche cadute in disuso.

L'idea della gratuità, della libertà del gioco, venne ripresa da Karl Groos nella sua opera *Die Spiele der Tiere* (Jena, 1896). L'autore distingue essenzialmente, nel gioco, la gioia d'essere e restare causa determinante. Lo spiega con il potere d'interrompere in qualunque momento, e liberamente, l'attività iniziata. Lo definisce infine come un'iniziativa pura, senza passato né avvenire, sottratta alla pressione e alle costrizioni del mondo. Il gioco è una creazione di cui il giocatore resta padrone. Avulso dall'inesorabile realtà, esso appare come un universo fine a se stesso e che esiste solo nella misura in cui è volontariamente accettato. K. Groos, tuttavia, pur pensando già all'uomo, studiò prima gli animali; quando, diversi anni dopo, passò allo studio dei giochi umani (*Die Spiele der Menschen*, Jena, 1899), mantenne una certa propensione a insistere sui loro aspetti istintivi e spontanei e a trascurare le combinazioni puramente intellettuali in cui i giochi, in molti casi, consistono.

Per di più, anch'egli concepì i giochi dell'animale giovane come una sorta di allegro allenamento alla vita adulta. Per un singolare paradosso, Groos giunse a vedere nel gioco la ragion d'essere della gioventù: "Gli animali non giocano perché sono giovani, sono giovani perché devono giocare."² Pertanto, egli si sforzò di di-

mostrare come l'attività ludica assicurasse ai giovani animali una maggiore padronanza nell'inseguire le prede o nello sfuggire ai nemici e come li allenasse a lottare fra di loro in previsione del momento in cui la rivalità per il possesso della femmina li avrebbe messi realmente uno contro l'altro. Ne ricavò un'ingegnosa classificazione dei giochi, molto conforme alla sua tesi, ma che ebbe purtroppo come prima conseguenza quella di indirizzare verso una suddivisione parallela lo studio dei giochi umani che intraprese in seguito. Groos, dunque, distingue l'attività ludica in: a) dell'apparato sensoriale (sperimentazione del tatto, della temperatura, del gusto, dell'odorato, dell'udito, dei colori, delle forme, dei movimenti, ecc.); b) dell'apparato motorio (l'andare a tentoni, distruzione e analisi, costruzione e sintesi, giochi di pazienza, lancio semplice, lancio effettuato colpendo o spingendo, impulso a far rotolare, girare o scivolare, lanciare verso un bersaglio, acchiappare oggetti in movimento); c) dell'intelligenza, del sentimento e della volontà (giochi di riconoscimento, di memoria, di fantasia, di attenzione, di ragione, giochi a sorpresa, giochi del brivido, ecc.). E passa in seguito a quelle tendenze che chiama di secondo grado, quelle cioè che rientrano nel campo dell'istinto di lotta, dell'istinto sessuale e dell'istinto d'imitazione.

Questa lunga disamina mostra perfettamente come tutte le sensazioni o emozioni che l'uomo può provare, tutti i gesti che può compiere, tutte le operazioni mentali che è in grado di effettuare, diano origine a dei giochi, ma non proietta alcuna luce su questi, non informa né sulla loro natura né sulla loro struttura. Groos non si preoccupa di raggrupparli in base alle loro intrinseche affinità e non pare accorgersi del fatto che essi coinvolgono per lo più diversi sensi o diverse funzioni al tempo stesso. In fondo, egli si accontenta di suddividerli in base all'indice delle materie dei trattati di psicologia in voga all'epoca, o piuttosto si limita a dimostrare come i sensi e le facoltà dell'uomo comportino ugualmente un tipo d'azione disinteressata, senza utilità immediata, la quale, perciò, appartiene all'ambito del gioco e serve unicamente a preparare l'individuo ai suoi compiti futuri. I giochi d'azzardo si trovano ancora una volta eliminati, senza che neppure l'autore si renda conto di averli

scartati. Da una parte, non li ha incontrati presso gli animali e, dall'altra, non esiste alcun compito "serio" di cui essi costituiscano la preparazione.

Dopo la lettura delle opere di Karl Groos, si potrebbe continuare a ignorare, o quasi, il fatto che un gioco comporti frequentemente, e forse necessariamente, delle regole, e anzi delle regole di un genere molto particolare: arbitrarie, categoriche, valide entro limiti di tempo e di spazio determinati in anticipo. Ricordiamo che è stato merito di J. Huizinga l'aver insistito su quest'ultimo aspetto e averne sottolineato l'eccezionale fertilità per lo sviluppo della cultura. Prima di lui, Jean Piaget, in due conferenze del 1930 all'Istituto Jean-Jacques Rousseau a Ginevra, aveva molto insistito sulla contrapposizione, per il bambino, dei giochi di fantasia e dei giochi regolati. Ricordiamo d'altronde l'importanza che egli molto giustamente attribuisce al rispetto della regola del gioco da parte del bambino per la formazione morale di quest'ultimo.

Ma, di nuovo, né Piaget né Huizinga prendono minimamente in considerazione i giochi d'azzardo che sono parimenti esclusi dalle pur considerevoli ricerche di Jean Chateau.³ Certo, Piaget e Chateau si occupano solo dei giochi infantili,⁴ e anzi solo dei giochi di certi bambini dell'occidente europeo nella prima metà del XX secolo ed essenzialmente dei giochi che questi bambini fanno a scuola, durante la ricreazione. Vediamo dunque come una sorta di fatalità continui a lasciare in ombra i giochi d'azzardo che certamente non vengono incoraggiati dagli educatori. Tuttavia, anche se si lascian da parte i dadi, la trottola, il domino e le carte, che J. Chateau non prende in considerazione in quanto giochi di adulti, giochi che i bambini sarebbero indotti a giocare dalle famiglie, restano le bilie che non sono sempre e soltanto giochi di abilità.

Le bilie, infatti, hanno la particolarità di essere al tempo stesso strumento e posta. I giocatori le vincono o le perdono. Esse diventano così una vera e propria moneta; si scambiano con dei dolciumi, dei temperini, delle fionde,⁵ dei fischietti, degli articoli scolastici o in cambio di un aiuto per i compiti, di un favore da fare, di ogni sorta di prestazioni soggette a tariffa. Le bilie hanno pure un

valore diverso a seconda che siano d'acciaio o di creta, di ardesia o di vetro. Ora, avviene comunemente che i bambini le rischino facendo a pari e dispari, una sorta di morra che, a livello infantile, è occasione di autentici spostamenti di capitale. L'autore cita almeno uno di questi giochi,⁶ il che non gli impedisce di eliminare quasi del tutto l'azzardo, vale a dire il rischio, l'alea, la scommessa, come molla determinante del gioco nel bambino, allo scopo di insistere meglio sul carattere essenzialmente attivo del piacere che questi prova nel giocare.

Una posizione che non avrebbe conseguenze negative se Jean Chateau non avesse tentato, alla fine della sua opera, una classificazione dei giochi che si trova così soggetta a una grave lacuna. Ignorando deliberatamente i giochi d'azzardo, essa elimina un problema importante, quello cioè di sapere se il bambino sia sensibile o no all'attrazione della fortuna, o se pratici poco i giochi d'azzardo a scuola, semplicemente perché di fatto simili giochi non vi vengono ammessi. Quanto a me, non ho dubbi: il bambino è molto precocemente sensibile alla fortuna.⁷ Resta da definire a partire da che età, e come, egli concili il verdetto della sorte, in sé non equo, con quello che è invece il suo vivissimo e rigorosissimo senso della giustizia.

L'ambizione di Jean Chateau è insieme genetica e pedagogica: egli s'interessa dapprima al momento del manifestarsi e dell'espandersi di ogni tipo di giochi. Contemporaneamente, cerca di determinare l'apporto positivo delle diverse specie di giochi e s'impegna a dimostrare in quale misura essi contribuiscono a formare la personalità del futuro adulto. Da questo punto di vista, Chateau non ha difficoltà a dimostrare, in opposizione a Karl Groos, come il gioco sia una prova, piuttosto che un esercizio. Il bambino non si allena per un compito ben definito; acquisisce, grazie al gioco, una più ampia capacità di superare gli ostacoli o di far fronte alle difficoltà. Niente, nella vita, ricorda il gioco di vola l'asino, ma può essere molto utile possedere dei riflessi al tempo stesso rapidi e controllati.

In generale, il gioco appare dunque come educazione, senza finalità determinata in anticipo, del corpo, del carattere o dell'intelligenza. Da questo punto di vista, più il gioco è lontano

dalla realtà più è grande il suo valore educativo. Perché non rivela formule magiche: sviluppa delle attitudini.

I giochi puramente d'azzardo, però, non sviluppano nel giocatore, che resta essenzialmente passivo, alcun talento fisico o intellettuale. E spesso si paventano le loro conseguenze per la moralità, perché distolgono dal lavoro e dallo sforzo facendo balenare la speranza di un guadagno immediato e ingente. Questa può essere una ragione per bandirli dalla scuola (ma non da una classificazione).

*

Mi domando del resto se non sia il caso di spingere il ragionamento alle sue estreme conseguenze. Il gioco non è esercizio, non è neanche gara o prodezza, se non in sovrappiù. Le facoltà che esso sviluppa beneficiano certamente di questo allenamento supplementare, che è per di più libero, intenso, divertente, creativo e protetto. Ma funzione specifica del gioco non è mai quella di sviluppare una capacità. Scopo del gioco è il gioco stesso. Se ne deduce che le attitudini che esso sviluppa sono le stesse che servono anche per lo studio e le attività serie dell'adulto. Se queste capacità sono sopite o manchevoli, il bambino non sa né studiare né giocare, perché, in questo caso, non sa né adattarsi a una situazione nuova, né fissare la propria attenzione, né piegarsi a una disciplina. A questo proposito, le osservazioni di A. Brauner sono tra le più convincenti.⁸ Il gioco non è assolutamente un rifugio per ritardati o handicappati: li sgomenta quanto il lavoro. Questi bambini o questi adolescenti psichicamente deboli si rivelano incapaci di dedicarsi con qualche continuità o applicazione tanto a un'attività ludica che a un lavoro reale. Per essi, il gioco si riduce a un semplice prolungamento occasionale del movimento, puro impulso incontrollato, senza misura né intelligenza (intervenire quando gli altri giocano impossessandosi della palla o del pallone, disturbare, spingere, creare confusione, ecc.). Il momento in cui l'educatore riesce a inculcare loro il rispetto della regola, o, meglio ancora, il gusto di inventarne, è il momento della guarigione.

Non c'è alcun dubbio che il piacere di rispettare volontariamente una regola convenuta sia in questo caso essenziale. Infatti, J. Chateau riconosce così pienamente, dopo Jean Piaget, l'importanza di questo dato, che suddivide inizialmente i giochi in regolati e non regolati. Per questa seconda classificazione, egli compendia le analisi di Groos senza aggiungervi gran che di inedito. Per i giochi regolati, invece, si rivela una guida molto più istruttiva. La distinzione che egli stabilisce fra i giochi figurativi (imitazione e illusione), i giochi obiettivi (costruzione e lavoro) e i giochi astratti (dalla regolamentazione arbitraria, di abilità e, soprattutto, di competizione) corrisponde indubbiamente a una realtà. Si può anche convenire con lui che i giochi figurativi portano all'arte, i giochi obiettivi anticipano il lavoro e i giochi di competizione prefigurano lo sport.

Chateau completa la classificazione con una categoria che accomuna i giochi di competizione in cui è richiesta una certa cooperazione con quelle danze e cerimonie simulate in cui i movimenti dei partecipanti devono essere armonizzati e accordati fra loro. Tale gruppo non appare minimamente omogeneo e contraddice proprio il principio precedentemente stabilito che contrappone i giochi d'illusione ai giochi regolati. Giocare alla lavanderia, o alla droghiera, o al soldato è sempre un'improvvisazione. Immaginare d'essere un'ammalata, una fornaia, un aviatore o un cow-boy, comporta un'invenzione continua. Giocare a bandiera o a guardia e ladri, per non parlare del football, della dama o degli scacchi, presuppone al contrario il rispetto di regole precise che consentono di individuare il vincitore. Raggruppare sotto una stessa voce giochi di rappresentazione e giochi di competizione perché sia gli uni che gli altri richiedono una cooperazione fra i giocatori dello stesso campo, si spiega in fondo solo con la preoccupazione dell'autore di distinguere vari livelli ludici, delle specie di classi d'età: a volte si tratta infatti di una complicazione dei giochi di rivalità semplice, fondati sulla competizione; a volte di una complicazione simmetrica dei giochi figurativi, fondati sul simulacro.

Queste complicazioni hanno tutte e due come conseguenza l'intervento dello spirito d'équipe che obbliga i giocatori a

cooperare, ad accordare i loro movimenti e ad attenersi a un ruolo preciso all'interno di un contesto generale. Non per questo l'affinità profonda è meno manifestamente verticale. J. Chateau, ogni volta, va dal semplice al complesso, perché si sforza essenzialmente di stabilire delle stratificazioni che si accordino con l'età dei bambini. Ma queste stratificazioni per età non fanno che complicare parallelamente delle strutture che restano indipendenti.

Giochi figurativi e giochi di competizione corrispondono abbastanza esattamente a quelli che, nella mia classificazione, ho rispettivamente raggruppato sotto i termini di mimicry e di agon. Ho già detto perché non si trova menzione dei giochi d'azzardo nella tabella di Chateau. Vi si può comunque scoprire qualche traccia dei giochi di vertigine sotto la voce jeux d'emportement, con le seguenti esemplificazioni: precipitarsi giù da una discesa, gridare a squarciagola, girare come una trottola, correre (a perdifiato).⁹ Certo, in questi comportamenti esistono effettivamente dei giochi di vertigine in nuce, ma i giochi di vertigine, per meritare realmente il nome di giochi, devono presentarsi sotto aspetti più precisi, meglio determinati, più adattati al loro fine specifico, che è quello di provocare un turbamento leggero, temporaneo e, di conseguenza piacevole, della percezione e dell'equilibrio, come avviene, ad esempio, nel toboga, nell'altalena o anche nel *mais d'or* haitiano. Anche Chateau fa un'allusione all'altalena (p. 298), ma per interpretarla come un esercizio di volontà nei confronti della paura. Certo, la vertigine presuppone la paura, o meglio un senso panico, ma quest'ultimo attrae, affascina: è un piacere. Non si tratta tanto di trionfare sulla paura, quanto di provare voluttuosamente una paura, un brivido, uno stupore che fanno perdere momentaneamente il controllo di sé.

I giochi di vertigine, insomma, non sono trattati molto meglio, dagli psicologi, dei giochi d'azzardo. Neppure Huizinga, che concentra la sua riflessione sui giochi degli adulti, accorda loro la benché minima attenzione. Indubbiamente li disprezza perché non sembra possibile attribuir loro alcun valore pedagogico o culturale. Dall'invenzione e dal rispetto delle regole, dalla competizione leale, Huizinga fa derivare la civiltà intera, o poco ci manca, e J. Chateau

l'essenziale delle virtù necessarie all'uomo per costruire la propria personalità. La fecondità etica della lotta limitata e regolata, la fecondità culturale dei giochi di illusione non vengono messe in dubbio da alcuno. Al contrario, la ricerca della vertigine e della fortuna non gode di altrettanta buona fama. Giochi di questo tipo appaiono sterili, se non addirittura funesti, contaminati da una qualche oscura e contagiosa maledizione. Nell'opinione corrente, passano per corruttori. La cultura, per generale riconoscimento, consiste ben più nel difendersi dalla loro seduzione che nell'approfitte dei loro discutibili apporti.

Analisi matematiche

Giochi di vertigine e giochi d'azzardo sono messi in disparte e implicitamente negletti dai sociologi e dagli educatori. Lo studio della vertigine è abbandonato ai medici, il calcolo delle probabilità fortunate ai matematici.

Queste ricerche di nuovo tipo sono certo indispensabili, ma ambedue sviano l'attenzione dalla natura del gioco. Lo studio del funzionamento dei canali semicircolari spiega imperfettamente la moda, il successo dell'altalena, del toboga, dello sci e delle montagne russe, senza contare esercizi di altro tipo, ma che presuppongono lo stesso gioco con gli stessi poteri di panico, come il turbinare dei dervisci del Medio Oriente o la discesa a spirale dei voladores messicani. D'altra parte, lo sviluppo del calcolo delle probabilità non sostituisce assolutamente una sociologia delle lotterie, dei Casinò o degli ippodromi. Né gli studi matematici informano circa la psicologia del giocatore, dal momento che sono tenuti a esaminare tutte le possibili risposte a una data situazione.

A volte, il calcolo serve a determinare il margine di sicurezza del banchiere, a volte a indicare al giocatore il modo migliore di giocare, a volte a precisargli in anticipo i rischi cui va man mano incontro. Ricordiamo che un problema di questo genere è appunto all'origine del calcolo delle probabilità. Il Cavaliere de Mère aveva calcolato che al gioco dei dadi, in una serie di ventiquattro colpi, con sole ventun

combinazioni possibili, il doppio sei aveva più probabilità di uscire che di non uscire. L'esperienza, però, gli dimostrava il contrario. Egli si rivolse allora a Pascal. Di qui, la lunga corrispondenza di quest'ultimo con Fermat che doveva aprire nuove strade alla matematica e che, in via secondaria, permise a Mere di dimostrare che in effetti era scientificamente vantaggioso scommettere contro l'uscita del doppio sei in una serie di ventiquattro colpi.

Parallelamente ai lavori sui giochi d'azzardo, i matematici hanno da tempo intrapreso delle ricerche di tipo assolutamente diverso. Essi si sono dedicati a calcoli di enumerazione, in cui il caso non interviene affatto ma che possono diventare oggetto di una teoria completa e generalizzabile. Si tratta, segnatamente, dei molteplici rompicapi noti con il nome di giochi matematici. Più di una volta, il loro studio ha messo gli scienziati sulla strada di importanti scoperte. Tale è a esempio il problema (non risolto) dei quattro colori,* quello dei ponti di Koenigsberg,* quello delle tre case e delle tre fonti (insolubile su di un piano, ma risolvibile su una superficie chiusa come quella di un anello), quello della passeggiata delle quindici damigelle. Alcuni giochi tradizionali, come a esempio quadrato del quindici * e baguenaude, si basano del resto su difficoltà e combinazioni della stessa specie, la cui teoria rientra nel campo della topologia, quale è stata formulata da Janirewski alla fine del XIX secolo. Recentemente, alcuni matematici, mettendo insieme il calcolo delle probabilità e la topologia, hanno fondato una nuova scienza, le cui applicazioni sembrano essere delle più diverse: la teoria dei giochi strategici.¹⁰ *

Questa volta, si tratta di giochi nei quali i giocatori sono degli avversari chiamati a difendersi, in cui, cioè, hanno volta per volta una scelta ragionata da fare e delle decisioni adeguate da prendere. Questo tipo di giochi è adatto a servire da modello ai problemi che comunemente si pongono nel campo economico, commerciale, politico o militare. Si manifestò, cioè, l'ambizione di poter procurare una soluzione indiscutibile, scientifica, al di là di ogni possibile controversia, a delle difficoltà concrete ma valutabili, almeno approssimativamente. Si cominciò con le situazioni più semplici: testa o croce, gioco di carta-pietra-forbici * (la carta vince la pietra

avvolgendola, la pietra batte le forbici rompendole, le forbici vincono la carta tagliandola), poker semplificato al massimo, duelli di aerei, ecc. Si fecero entrare nel calcolo alcuni elementi psicologici come l'astuzia e il bluff. Si chiamava astuzia "la perspicacia di un giocatore nel prevedere il comportamento dei suoi avversari", e bluff la risposta a questa astuzia, vale a dire "ora l'arte di nascondere a (un) avversario (le nostre) informazioni, ora l'abile accorgimento di indurlo in errore circa (le nostre) intenzioni, ora, infine, la scaltrezza di fargli sottovalutare (la nostra) abilità".¹¹

Tuttavia, sussiste un dubbio circa la portata pratica, e perfino la fondatezza di simili speculazioni che esulano dalla matematica pura. Esse si basano su due postulati indispensabili alla deduzione rigorosa e che, in ogni caso, non s'incontrano mai nell'universo continuo e infinito della realtà: il primo, la possibilità di un'informazione totale, che abbracci, cioè, ed esaurisca tutti i dati utili; il secondo, la concorrenza di avversari le cui iniziative siano sempre prese in cognizione di causa, in prospettiva di un risultato preciso, e che si suppone scelgano sempre la soluzione migliore. Ora, nella realtà, da una parte i dati utili non sono mai computabili a priori; dall'altra, non è possibile eliminare, nell'avversario, la componente dell'errore, del capriccio, dell'estro insensato, di una qualunque decisione arbitraria e imponderabile, di una qualche strampalata superstizione e perfino di una deliberata volontà di perdere, che non c'è motivo assoluto di escludere dall'assurdo universo umano. Matematicamente, queste anomalie non generano alcuna nuova difficoltà: riportano a un caso precedente, già risolto. Ma umanamente, per il giocatore concreto, non avviene lo stesso, perché tutto l'interesse del gioco risiede proprio in questo inestricabile concorso di possibili.

Teoricamente, in un duello alla pistola, in cui i due avversari avanzano uno incontro all'altro, se si conosce la portata e la precisione delle armi, la distanza, la visibilità, l'abilità rispettiva dei tiratori, il loro sangue freddo, il grado di eccitabilità nervosa, e purché questi diversi elementi si suppongano quantificabili, si può calcolare il momento più propizio, per ciascuno di loro, per premere il grilletto. E comunque si tratta di una speculazione aleatoria, in cui

i dati sono inoltre limitati per convenzione. Ma, nella pratica, è chiaro che il calcolo risulterebbe impossibile, poiché richiederebbe l'analisi completa di una situazione inesauribile. Uno degli avversari può essere miope o astigmatico. Può essere distratto o nevristenico, può pungerlo una vespa, può inciampare in una radice. E può perfino aver voglia di morire. L'analisi non può vertere che su un problema-tipo, ridotto all'osso, e tutto il ragionamento cade quando il problema si presenta in tutta la sua complessità originale.

In certi negozi americani, all'epoca dei saldi, si svendono gli articoli il primo giorno con uno sconto del 20% sul prezzo contrassegnato, il secondo giorno con uno sconto del 30%, il terzo giorno del 50%. Più il cliente aspetta e più l'acquisto diventa vantaggioso. Ma la sua possibilità di scelta diminuisce proporzionalmente, e l'articolo su cui ha messo l'occhio rischia di sfuggirgli. Normalmente, se si riescono a limitare i dati da prendere in considerazione, si può calcolare in quale giorno sia meglio acquistare il tale o talaltro articolo, a seconda che lo si ritenga più o meno ricercato. È tuttavia verosimile che ogni cliente faccia il suo acquisto in base alle proprie scelte: senza aspettare, se intende soprattutto assicurarsi l'oggetto desiderato; all'ultimo momento, se cerca invece di spendere il meno possibile.

Qui appunto risiede e perdura l'irriducibile elemento di gioco che la matematica non riesce a toccare perché essa non può essere che algebra sul gioco. Quando, per assurdo, diventasse algebra del gioco, il gioco ne sarebbe subito annientato. Perché non si gioca per guadagnare a colpo sicuro. Il piacere del gioco è inseparabile dal rischio di perdere. Ogni volta che la riflessione combinatoria (in cui consiste la scienza dei giochi) azzecca la teoria di una situazione, l'interesse per il gioco sparisce con il venir meno dell'incertezza del risultato. La sorte di ogni possibile variante è nota. Nessun giocatore ignora dove portano le conseguenze di ogni mossa concepibile e le conseguenze delle sue conseguenze. A carte, la partita termina non appena svanisce ogni incertezza circa le prese da attribuirsi o da lasciare agli altri, e ogni giocatore butta giù le carte. Agli scacchi, il giocatore esperto abbandona la partita non appena si rende conto che la situazione o il rapporto di forze lo condanna a una sconfitta

ineluttabile. I neri d'Africa calcolano lo sviluppo dei giochi che li appassionano altrettanto esattamente di quanto non facciano Neumann e Morgenstern per delle strutture che esigono indubbiamente un apparato matematico notevolmente più complesso, ma che essi non trattano diversamente.

In Sudan, il gioco del Bolotoudou, analogo al nostro filetto, gode di grande popolarità. Si gioca con dodici bastoncini e dodici ciottoli che ogni giocatore colloca via via su trenta caselle disposte in cinque file di sei. Ogniqualevolta un giocatore riesce a mettere tre delle sue pedine in linea retta, ne mangia una all'avversario. I campioni dispongono di mosse particolari, personalissime, e che, facendo parte dell'eredità familiare, si trasmettono di padre in figlio. La disposizione iniziale delle pedine ha una grande importanza. Le combinazioni possibili non sono infinite. Così, un giocatore esperto può fermare la partita riconoscendosi virtualmente battuto molto prima che la sconfitta sia manifesta agli occhi del profano.¹² Sa che l'avversario deve batterlo, e come dovrà procedere per arrivarci. Nessuno prova un gran divertimento ad approfittare dell'inesperienza di un giocatore mediocre. Si desidererebbe, invece, insegnargli, se la ignora, la mossa invincibile. Perché il gioco è soprattutto dimostrazione di superiorità e il piacere sta nel misurare le proprie forze. Bisogna sentirsi in pericolo.

Le teorie matematiche che cercano di determinare con certezza, in tutte le possibili situazioni, la pedina che conviene spostare o la carta che è opportuno buttar giù, lungi dall'incoraggiare lo spirito di gioco, lo danneggiano, abolendo la sua stessa ragion d'essere. Il lupo e gli agnelli,* che si giocano sulla normale scacchiera di sessanta-quattro caselle con una pedina nera e quattro bianche, è un gioco molto semplice le cui possibili combinazioni sono facilmente enumerabili. La sua teoria è facile. Gli agnelli (le quattro pedine bianche) devono necessariamente vincere. Ma quale piacere può ancora provare nel giocare al lupo il giocatore che conosca questa teoria? Queste analisi, che distruggono lo spirito di gioco non appena sono perfette, esistono anche per altri giochi (quadrato del quindici, baguenaude) che menzionavo sopra.

Non è verosimile, ma possibile e forse teoricamente inevitabile, che esista una partita a scacchi assoluta, vale a dire tale che, dalla prima all'ultima mossa, nessuna risposta risulti efficace, la migliore trovandosi automaticamente neutralizzata a ogni successivo passaggio. Non è ragionevolmente impensabile che una macchina elettronica,* coprendo ogni possibile mutamento di direzione, stabilisca questa partita ideale. Allora, non si giocherà più agli scacchi. Il fatto di giocare per primo comporterà, da solo, la vincita o forse la perdita della partita.¹³

L'analisi matematica dei giochi appare così una parte della matematica, che ha con i giochi solo un rapporto contingente, occasionale. Esisterebbe anche se non esistessero i giochi. Essa può e deve svilupparsi al di fuori di essi, inventando liberamente situazioni e regole sempre più complesse. Ma non può avere la minima incidenza sulla natura stessa del gioco. Infatti, o l'analisi porta a una certezza, e allora il gioco perde il suo interesse; o stabilisce un coefficiente di probabilità, e allora offre semplicemente una valutazione più razionale di un rischio che il giocatore sceglie o no di correre, a seconda della sua natura prudente o temeraria.

*

Il gioco è fenomeno totale. Interessa l'insieme delle attività e delle ambizioni umane. Così, sono ben pochi i rami del sapere — dalla pedagogia alla matematica, passando per la storia e la sociologia — che non possano studiarlo profittevolmente in una qualche prospettiva. Tuttavia, quale che sia il valore teorico o pratico dei risultati ottenuti in ogni prospettiva particolare, questi risultati resterebbero privati del loro significato e della loro autentica portata se non venissero letti in relazione al problema centrale posto dall'universo indivisibile dei giochi, da cui in primo luogo essi traggono l'interesse che possono presentare.

Note

1 Briefen iiber àsthetische Erziehung des Mehschen, trad. francese in Fr., v. Schiller, Oeuvres, t. Vili, "Esthétique", Parigi, 1862. V. ugualmente le lettere 14, 16, 20, 26 e 27.

2 Die Spiele der Tiere, Jena, 1896.

3 Le Réel et l'Imaginaire dans le Jeu de l'Enfant, Parigi, 2°, 1955; Le Jeu de l'Enfant, Introduction à la Pédagogie, nuova edizione ampliata, Parigi, 1955.

4 Anche i giochi complessi degli adulti sono stati oggetto di studio degli psicologi. In particolare, esistono diversi saggi sulla psicologia dei campioni di scacchi*. Per il calcio, è il caso di citare le analisi di G.T.W. Patrick (1903), M.G. Hartenbusch (1926), R.W. Pickford (1940), M. Merleau-Ponty (ne La Structu- re du Comportement, 1942). Le conclusioni vengono poi discusse nello scritto di F.J.J. Buytendijk, Le Football, Parigi, 1952. Questi lavori, come del resto quelli consacrati alla psicologia dei giocatori di scacchi (e che spiegano, ad esempio, come questi vedano nell'alfiere e nella torre non già delle figure determinate, ma una forza obliqua o una forza rettilinea), ragguagliano sul comportamento di un giocatore, quale il gioco lo determina, ma non sulla natura del gioco stesso. Sotto questo profilo, notevolmente più istruttivo è il notevole articolo di Renel Denney e David Riesman, "Football in America" (tradotto in Profils, n° 13, autunno 1955, pp. 5-32). Esso illustra in particolare come da un fallo adattato a nuove esigenze o a un nuovo ambiente possa venir fuori (e anzi, finisca necessariamente per venir fuori) una nuova regola, dunque un nuovo gioco.

5 Le fionde non appaiono nei lavori di Chateau che, forse, le confiscava invece di osservare la psicologia del loro impiego. I bambini studiati da Chateau ignorano anche il "croquet" e l'a-quilone, che richiedono spazio e accessori, e non si mascherano. Il fatto è che, ancora una volta, i bambini sono stati osservati esclusivamente nell'ambito scolastico.

6 Le Jeu de l'Enfant, pp. 18-22.

7 Citerò un solo esempio: il successo delle mini-lotterie che certe pasticcerie, nei pressi delle scuole, propongono agli scolari all'uscita dalle lezioni. Pagando un prezzo invariabile, i bambini estraggono a sorte un biglietto che reca il numero della leccornia vinta. Inutile dire che l'esercente ritarda il più possibile il momento in cui deve mettere insieme agli altri anche il biglietto corrispondente al dolce più invitante, quello che costituisce il primo premio.

8 A. Brauner, *Pour en faire des Homrnes*, studi sul gioco e il linguaggio nei bambini disadattati sociali, Parigi, S.A.B.R.I., 1956, pp. 15-75.

9 Do qui gli esempi citati nella tabella riassuntiva (pp. 386- 387). In compenso, nel capitolo corrispondente (pp. 194-217), l'autore gioca sui due sensi della parola *emportement* (comportamento

folle e collera) per analizzare soprattutto i turbamenti che si producono nel corso di un gioco per eccesso di entusiasmo, di passione o d'intensità, o per una semplice accelerazione di ritmo.

Il gioco finisce con l'esserne disgregato, scomposto. A questo modo l'analisi definisce una modalità del gioco o piuttosto un pericolo che, in alcuni casi, lo minaccia, ma non tende assolutamente a determinare una categoria specifica di giochi.

10 J. von Neumann e O. Morgenstern, *Theory of Games and Economie Behavior*, Princeton, 1944, Claude Berge, *Tbéorie des Jeux alternatifs*, Parigi, 1952.

11 Claude Berge.

12 A. Prost, "Jeux dans le Monde noir", *Le Monde noir*, (n. 8-9 di *Présence africaine*), pp. 241-248.

13 È generalmente ammesso, sebbene non dimostrato, che il vantaggio della mossa costituisce un vantaggio reale.

DOSSIER

CAPITOLO 2. CLASSIFICAZIONE DEI GIOCHI

p. 37. Mimicry negli insetti. Riporto in questa sede alcuni degli esempi citati nella mia opera *le Mythe et l'homme* (pp. 109-116).

"A scopo di difesa, un animale inoffensivo assume l'aspetto di un animale temibile, a esempio la farfalla apiforme *Trochilium* e la vespa *Crabro*: stesse ali affumicate, stesse zampe e antenne scure, stesso addome e torace a strisce gialle e nere, stesso volo gagliardo e rumoroso in pieno sole. A volte, l'animale mimetico fa ancora di più; così, il bruco del *Ckoerocampa Elpenor*, che, all'altezza del quarto e quinto segmento, presenta due macchie oculiformi cerchiato di nero; molestato, esso ritrae gli anelli anteriori; il quarto si ingrossa notevolmente e l'effetto così ottenuto sarebbe quello di una testa di serpente tale da trarre in inganno lucertole e piccoli uccelli, terrorizzati da quella subitanea apparizione.¹ Secondo Weismann,² quando lo *Smerinthus ocellata*, che, allo stato di riposo, come tutti gli Sfingidi, nasconde le ali inferiori, è in pericolo, le scopre all'improvviso e quelle ali, con i loro due 'occhi' blu su fondo rosso, terrorizzano l'aggressore.³ L'atto è accompagnato da una sorta di trance. Allo stato di riposo, l'animale è simile a delle foglie secche, affusolate. In allarme, si aggrappa al suo supporto, spiega le antenne, butta in fuori il torace, rientra la testa, enfatizza la curva dell'addome, mentre tutto il corpo vibra, percorso da brividi. Passata la crisi, torna lentamente all'immobilità. Alcuni esperimenti di Standfuss hanno dimostrato l'efficacia di questo comportamento; la cincia, il pettirosso, l'usignolo comune ne sono spaventati, non così l'usignolo grigio.⁴ La farfalla, con le sue ali spiegate, sembra effettivamente la testa di un enorme uccello da preda..."

E non mancano gli esempi di mimetismo: le calappe assomigliano a dei ciottoli rotondi, le chlatnys a dei semi, le moenas a della ghiaia, i palemoni a dei fuchi; il pesce *Phylopteryx* del mar dei Sargassi non è che "un'alga dentellata a strisce fluttuanti",⁵ come *YAntennarius* e il *Pterophryne*.⁶ Il polipo ritrae i tentacoli, inarca il dorso, muta il colore così da assomigliare a un sasso. Le ali inferiori bianche e verdi della *Pieride-Aurora* imitano le ombrellifere; le gibbosità, nodosità, striature della *lichnée mariée* la rendono simile alla corteccia dei pioppi sui quali vive. Impossibile distinguere dai licheni il *Litbinus nigrocristinus* del Madagascar e i *Flatóides*? È noto il grado di mimetismo delle mantidi le cui zampe imitano dei petali o sono ripiegate a corolla e che assomigliano così a dei fiori e arrivano al punto di imitare, con un leggero dondolio meccanico, l'azione del vento su questi.⁸ La *cilix* compressa sembra uno sterco d'uccello, il *Cerodeylus laceratus* del Borneo, con le sue escrescenze fogliacee color verde oliva chiaro, assomiglia a un bastoncino coperto di muschio. Quest'ultimo appartiene alla famiglia di *Fasmidi* che, in genere, "si appendono ai cespugli della foresta e hanno la curiosa abitudine di lasciar penzolare le zampe in modo irregolare, il che rende l'errore ancor più facile".⁹ Alla stessa famiglia appartengono anche certi bacilli che sembrano ramoscelli. Il *Ceroys* e *VHeteropteryx* imitano delle fronde secche e spinose e i membracei, emitters dei Tropici, dei germogli o delle spine, come ad esempio l'insetto-spina tutto proiettato in altezza, l'*Umbonia orozimbo*. Il bruco "geometra", anch'esso rigido e verticale, non si distingue affatto dai germogli degli arbusti, aiutato in questo da opportune rugosità tegumentali. Tutti conoscono i *Phyllium*, così simili a una foglia. Con questo tipo di insetto, ci si avvicina al mimetismo perfetto che è proprio di alcune farfalle: l'*Oxydia*, ad esempio, che si mette all'estremità di un ramo, perpendicolarmente alla sua direzione, con le ali superiori ripiegate a tetto in modo da sembrare una foglia terminale, somiglianza accentuata da una scia scura e sottile che prosegue trasversalmente lungo le quattro ali in modo da imitare la nervatura principale della foglia.¹⁰

Altre specie sono ancor più perfezionate: le loro ali inferiori sono munite di un'appendice mobile e autonoma che esse utilizzano a mò

di peduncolo, acquisendo così "come un diritto di cittadinanza nel mondo vegetale".¹¹ L'insieme delle due ali configura, da ogni lato, l'ovale lanceolato caratteristico della foglia: anche in questo caso, una macchia, longitudinale questa volta, prolungandosi da un'ala all'altra, sostituisce la nervatura mediana, pertanto "la forza organomotrice... ha dovuto dividere e organizzare sapientemente ognuna delle due ali poiché essa realizza così una forma determinata non in se stessa, ma attraverso l'unione con l'altra ala".¹² Tali sono principalmente il *Coenophlebia Archidona* dell'America centrale ¹³ e i diversi tipi di *Kallima* dell'India e della Malaysia.

(Altri esempi: *Le Mythe et l'Homtne*, pp. 133-136.)

p. 41. *Vertigine nel "volador"* messicano. Brano tratto dalla descrizione di Guy Stresser-Péan (p. 328).

"Il capo della danza, o *k'ohal*, vestito di una tunica rossa e blu, sale a sua volta e si siede sull'ultimo masso. Rivolto a oriente, invoca dapprima le divinità benigne, spiegando le ali nella loro direzione e usando un fischietto che imita il verso dell'aquila. Poi si alza in piedi sulla cima del palo e, volgendosi successivamente ai quattro punti cardinali, solleva a mo' di offerta una coppa ricavata da una zucca svuotata ricoperta da un telo bianco e una bottiglia di acquavite di cui spruzza fuori, davanti a sé, con la bocca, qualche sorsata. Fatta questa offerta simbolica, si mette in testa il suo pennacchio di penne rosse e prende a danzare ponendosi via via di fronte ai quattro punti cardinali e agitando le ali.

"Questi cerimoniali eseguiti sulla cima del palo costituiscono la fase che gli Indiani considerano la più emozionante di tutto il rito perché comporta un rischio mortale. Tuttavia, la fase successiva, quella del 'volo', resta altamente spettacolare. I quattro danzatori, attaccati per la cintola, passano sotto il loro capo e quindi si lasciano andare all'indietro. Così sospesi, scendono lentamente fino a terra, descrivendo una grande spirale man mano che le loro corde si srotolano. La difficoltà, per questi danzatori, consiste nell'afferrare la corda fra le dita dei piedi in modo da rimanere con la testa ingiù, le braccia allargate, nella posa di uccelli che scendano planando e

descrivendo ampi cerchi nel cielo. Quanto al capo, aspetta dapprima qualche istante, quindi si lascia scivolare lungo la corda di uno dei quattro danzatori."

p. 45. *Ebbrezza distruttiva di una scimmia cappuccina*. Da un'osservazione di G.J. Romanes, citata da K. Groos:

"Osservo che gli piace moltissimo combinare disastri. Oggi, si è impadronito di un bicchiere di vino e di un portauovo. Il bicchiere, l'ha scagliato a terra con tutta la sua forza e, naturalmente, l'ha rotto. Essendosi quindi reso conto che non avrebbe potuto rompere il portauovo allo stesso modo, ha cercato intorno a sé qualcosa di duro contro cui poterlo sbattere. Il piede del letto in ottone gli parve atto all'uopo: brandì il portauovo reggendolo alto sopra la testa e lo abbatté violentemente contro il piede del letto. Dopo averlo completamente polverizzato, si ritenne soddisfatto. Per spezzare un bastone, lo introduce fra un oggetto pesante e il muro, quindi lo curva e lo spacca. Spesso, distrugge qualche indumento tirando scrupolosamente i fili del tessuto prima di mettersi a strappare il tutto con i denti il più freneticamente possibile.

"Parallelamente al suo bisogno di distruzione, gli piace anche molto rovesciare degli oggetti, ma fa bene attenzione che non gli cadano addosso. Così, tira a sé una sedia finché questa non perde l'equilibrio, quindi fissa attentamente la sommità della spalliera e, quando vede che sta per arrivarli addosso, schizza da parte e aspetta il tonfo, tutto contento. E fa esattamente lo stesso con gli oggetti più pesanti. A esempio, abbiamo una specchiera dal pesante ripiano di marmo che egli è riuscito diverse volte a rovesciare con grande fatica ma senza mai farsi male."¹⁴

p. 49. *Sviluppo delle macchinette mangiasoldi. Infatuazione che suscitano*.

C'è una categoria di giochi che sembrano essenzialmente fondati sulla ripetizione. La loro sterile monotonia, la loro apparente mancanza d'interesse non cessano d'incuriosire l'osservatore. La straordinaria diffusione dei cultori di questi giochi rende il fenomeno ancora più curioso. Penso soprattutto ai "solitari" in cui si

vedono continuamente impegnati degli sfaccendati e alle macchinette mangiasoldi il cui successo, praticamente universale, fornisce altrettanti spunti di riflessione.

Nei "solitari" o "pazienze" si può individuare almeno una parvenza d'interesse, non tanto a causa delle sporadiche combinazioni fra le quali può a volte esitare il giocatore, e che del resto non lo inducono minimamente a dei calcoli ardui o particolarmente impegnati, quanto perché egli attribuisce a ogni partita il valore di una consultazione del destino. Prima di iniziare il gioco, dopo aver mescolato le carte e al momento di "tagliare", egli si pone una domanda o esprime un desiderio. Il buon esito o la mancata riuscita del solitario gli fornisce, in un certo senso, il responso del destino. Sta poi a lui, del resto, ricominciare fin quando non avrà ottenuto la risposta favorevole.

Questo carattere oracolare, cui è raro si presti fede, serve almeno a giustificare un'attività che, senza questa trovata, sarebbe una ben modesta distrazione. Tuttavia, è gioco nel senso più autentico, poiché si tratta appunto di un'azione libera che si esercita all'interno di uno spazio circoscritto (in questo caso, il che ha lo stesso valore, per mezzo di un numero fisso di elementi), sottoposta a regole arbitrarie e categoriche, e, da ultimo, assolutamente improduttiva.

Le stesse caratteristiche valgono per le macchinette mangiasoldi, poiché la legge proibisce, più o meno severamente a seconda dei paesi, ma sempre con ugual sollecitudine, che l'attrattiva della vincita possa associarsi alla seduzione propria delle macchine. Delle quattro motivazioni profonde fra cui ho creduto di poter suddividere il gran numero dei giochi (dimostrazione di una superiorità personale, ricerca del favore della sorte, ruolo tenuto in un universo fittizio e voluttà della vertigine deliberatamente provocata), nessuna si applica alle macchinette mangiasoldi, se non in minimo grado. Il piacere della competizione è piuttosto debole perché gli interventi del giocatore sono minimi: giusto di che non farne un gioco di puro caso. Ed ecco quindi eliminata anche la seconda categoria: l'abbandono alla sorte,, che è efficace solo se totale e accompagnato da una completa rinuncia a qualunque mezzo atto a piegare o correggere il destino. Quanto al simulacro,

che in un primo momento sembrerebbe completamente assente, lo si può tuttavia cogliere, se pure in modo estremamente sbiadito, in primo luogo nell'enormità delle cifre assolutamente fittizie che si accendono nelle spie multicolori (i tentativi di introdurre cifre più realistiche si sono rivelati assolutamente negativi, e questo è molto significativo), e in secondo luogo in tutto quello scenario di ragazze poco vestite, sofisticate o genere "folk", di auto da corsa e fuoribordo, di corsari e antichi vascelli dalle murate fitte di bombarde, di cosmonauti con lo scafandro e razzi interplanetari, insomma di tutto un armamentario puerile che certo non invita a una identificazione neppure fugace, ma indubbiamente crea un'atmosfera vagamente "magica" sufficiente a distogliere il giocatore dalla monotonia quotidiana. Infine, benché l'ambiente dei bar sia il meno propizio possibile alla vertigine, e la distrazione presa in esame appaia indubbiamente come una delle meno sconvolgenti che si possano immaginare, una certa ipnosi si produce tuttavia dall'obbligo di fissare continuamente delle luci lampeggianti e dall'ossessione di spingere magicamente fra i corridoi del labirinto, quasi con la pressione di uno sguardo carico di desiderio, una piccola sfera luccicante.

Può del resto capitare che la vertigine occupi di gran lunga il primo posto nel piacere ricercato. Penso ad esempio al devastante successo del pachenco del Giappone. Qui, niente luci lampeggianti o labirinti, ma bilie d'acciaio scagliate con forza e fracasso all'interno di una spirale che sta di fronte al giocatore. Questi, per aumentare il frastuono e il movimento, fa partire quasi sempre diverse bilie alla volta. I biliardini sono allineati in file interminabili, senza alcun intervallo fra uno e l'altro, di modo che i giocatori stanno gomito a gomito, e tutte quelle teste parallele formano a loro volta delle lunghe file. Il fracasso è assordante e lo schiocco delle bilie davvero ipnotico. Qui, il risultato è proprio e soltanto la vertigine, ma una vertigine minore e vana che non è urgente dominare e che il gioco, del resto, non consiste affatto nel dominare. Si tratta di un'ipnosi provocata da rumori e riflessi luminosi, che cresce su se stessa, si alimenta dei propri effetti e addomestica, per così dire, la vertigine, la riduce alla contemplazione fissa, inebetita, del percorso di una

pallina dietro un vetro. Era proprio quel che ci voleva, suppongo, per impoverire, rendere meccanici e mediocri e privare di ogni spessore i giochi di vertigine, in linea di principio i più pericolosi di tutti, e che richiedono spazio, un macchinario complesso e un grande spreco di energie. Lasciando da parte la forma degradata, svilita, di vertigine che gli aggeggi delle fiere sono deputati a procurare, questi giochi esigono perfino, pur nel pieno dell'ebbrezza aumentata a piacere come turbinar di trottola che si fa girare sempre più vorticosamente, un'imperturbabile lucidità, un'eccezionale padronanza di nervi e di muscoli, una continua vittoria sul panico dei sensi e delle viscere.

Così, da qualunque lato le si consideri e fin nei loro aspetti più aberranti e, da un certo punto di vista, parossistici, le macchinette mangiasoldi costituiscono una sorta di livello minore del gioco. Le capacità personali del giocatore non vengono particolarmente richieste, né egli si aspetta dalla sorte la rovina o la fortuna: paga ogni partita in base a una tariffa sempre uguale. Gli ci vuole inoltre una gran buona volontà per immaginarsi parte del mondo romanzesco evocato dallo scenario del flipper: l'alienazione è ben fievole, se non addirittura inoperante. Infine, della vertigine non rimane che la difficoltà di fermarsi, di interrompere un'attività così meccanica che non può vantare, da parte sua, che la sua stessa monotonia, e più precisamente la paralisi della volontà che porta con sé.

Gli altri passatempi non appaiono necessariamente così scialbi. Fanno anzi decisamente appello a una qualche qualità fisica, o dell'intelligenza o dello spirito. Il bilboquet richiede abilità; il solitario, lungimiranza; i cruciverba e i giochi matematici, riflessione e cognizioni; l'allenamento sportivo, ostinazione e resistenza. In tutti, una tensione, uno sforzo, la dimostrazione di un'abilità, il contrario, insomma, del semi-automatismo di cui gli utenti delle macchinette sembrano accontentarsi. Ora, queste macchinette mangiasoldi sono certamente una caratteristica di uno stile di vita in piena espansione. Le troviamo soprattutto nei locali pubblici, evidentemente perché la presenza di spettatori che commentano la partita e aspettano il loro turno fornisce un utile complemento di

eccitazione a un'attività in sé piuttosto noiosa. Nei bar, la proliferazione di questi aggeggi sostituisce quasi del tutto i giochi che vi erano in auge una cinquantina d'anni fa e vi attiravano una clientela di habitués: le carte, la tavola reale, il biliardo.

Ho accennato al Giappone: si è calcolato che il 12% del reddito nazionale, negli anni del maggiore successo di questo passatempo, era speso in gettoni infilati nelle fessure dei pachencos. Negli Stati Uniti, la moda delle macchinette mangiasoldi assume proporzioni insospettate. Dà origine a delle vere e proprie ossessioni. In occasione di una ricerca condotta da una commissione del Senato americano nel marzo 1957, il 25 dello stesso mese la stampa ha fornito i dati seguenti: "Nel 1956 sono state vendute trecentomila macchinette mangiasoldi costruite da quindicimila operai nelle cinquanta fabbriche sorte per lo più nei dintorni di Chicago. Queste macchinette non sono popolari solo a Chicago, Kansas City o Detroit — per non parlare di Las Vegas, la capitale del gioco — ma anche a New York. Ogni giorno, ogni notte, nel cuore di New York, in pieno 'Times Square', Americani di tutte le età, dallo studente all'anziano, dilapidano in un'ora, nella vana speranza di una partita gratuita, il loro argent de poche o la pensione della settimana. 1485 Broadway: 'Playland' in gigantesche lettere al neon che eclissano l'insegna di un ristorante cinese. In un'immensa hall senza porta, decine e decine di macchinette multicolori sono allineate in ordine perfetto. Davanti a ogni macchina, un comodo sgabello in pelle che ricorda quelli dei più eleganti caffè degli Champs-Élysées permette al giocatore di trattenersi anche delle ore, se è entrato con abbastanza denaro. Ha perfino davanti a sé un portacenere e un piccolo spazio riservato all'"hot dog" e alla coca cola, il pasto nazionale degli Americani meno privilegiati, che può ordinare senza neanche muoversi dal suo posto. Con una moneta da dieci cents (40 franchi) o da 25 cents (100 franchi), può provare a totalizzare il numero di punti che gli consente di vincere dieci pacchetti di sigarette. Nello Stato di New York, infatti, le vincite in contanti non sono autorizzate. Un baccano infernale copre la voce di Louis Armstrong o di Elvis Presley che accompagnano, al grammofono, gli sforzi degli 'sportivi della monetina', come li chiamano qui. Ragazzi in blue jeans e giubbotto

di pelle stanno gomito a gomito con anziane signore dal cappellino a fiori. I ragazzi scelgono le macchinette con il bombardiere atomico o il razzo teleguidato; le signore prediligono il 'love meter' che rivela loro se potranno ancora innamorarsi, mentre i bambini, per 5 cents, si fanno sballottare fino alla nausea su un asino che assomiglia piuttosto a uno zebù. E ci sono anche il marinaio o l'aviatore che, senza troppa convinzione, sparano con una rivoltella" (D. Morgaine).

Si calcola che gli Americani spendano dunque quattrocento milioni di dollari all'anno al solo scopo di scagliare delle bilie d'acciaio contro dei contatti luminosi, attraverso differenti ostacoli. Come si può facilmente immaginare, una simile passione non manca di influenzare la delinquenza giovanile. Nel 1957, ad esempio, i giornali americani segnalavano l'arresto, a Brooklyn, di una banda di ragazzini guidata da un ragazzo di dieci anni e da una bambina di dodici. Rapinavano i commercianti del quartiere ed erano arrivati a mettere insieme circa mille dollari. Ma quello che premeva loro erano solo le monetine da 10 e da 5 cents che potevano utilizzare nelle macchinette. Le banconote gli servivano solo ad avvolgere il bottino e dopo le gettavano nel bidone delle immondizie.

Non è facile trovare una spiegazione a un simile fanatismo. Ne esistono tuttavia alcune che sono forse più ingegno se che persuasive. La più sottile (e la più significativa) è senza dubbio quella proposta da Julius Segal nell'articolo "The Lure of Pinball" su Harper's dell'ottobre 1957 (voi. 215, n. 1289, pp. 44-47). Questo saggio si presenta al tempo stesso come una confessione e come un'analisi. Ripeto in questa sede il commento che ne avevo fatto a suo tempo. Dopo i riferimenti d'obbligo a un qualche simbolismo sessuale, l'autore rileva essenzialmente, nel piacere dispensato dalle macchinette mangiasoldi, un sentimento di vittoria contro la tecnica moderna. La parvenza di calcolo cui il giocatore si abbandona prima di proiettare la bilia, non gli serve molto, ma gli pare qualcosa di sublime: "Gli sembra di giocare solo, con la sua abilità, contro tutte le risorse dell'intera industria americana." Il gioco sarebbe dunque una sorta di competizione fra l'abilità individuale del singolo e un immenso meccanismo anonimo. Con una moneta (reale), egli

rischia di vincere dei milioni (fittizi), perché i punteggi si fanno sempre con numeri dai molti zeri.

Infine, c'è anche la possibilità di barare scuotendo il flipper. Il tilt indica solo un limite da non superare. È una deliziosa minaccia, un rischio supplementare, una sorta di secondo gioco dentro il primo.

Julius Segai confessa stranamente che, in caso di depressione, gli capita di fare un giro di mezz'ora finché non trova la sua macchinetta preferita. Allora gioca, confidando nella "possibilità terapeutica di vincere". Ed esce, rassicurato circa il suo talento e le sue possibilità di successo. La depressione è sparita, l'aggressività placata.

Egli ritiene che il comportamento di un giocatore davanti al biliardino sia altrettanto rivelatore della personalità del test di Rorschach. A sentir lui, ogni giocatore cercherebbe di provare a se stesso che può battere le macchine sul loro stesso terreno. Immagina di dominare la meccanica e accumulare un'enorme fortuna in cifre luminose iscritte sulla spia del flipper. Vi riesce da solo e può rinnovare l'exploit a volontà. "Con una moneta, egli esteriorizza la propria irritazione e ottiene che il mondo si comporti docilmente."

Avevo riassunto il saggio di Segai senza discuterlo. Il mio concetto me l'ero comunque già fatto. Mi pare infatti che la maggior parte degli utenti dei flipper o delle macchinette mangiasoldi assomiglino molto poco a Segai e siano ben lontani, in particolare, dal provare lo stesso fervore vendicativo azionando il pulsante dell'aggeggio. C'è forse, nelle sue confessioni, più fantasia che osservazione obiettiva: tutto avviene come se l'autore del saggio, romanzando un'abitudine della quale probabilmente si vergognava un po', si fosse sforzato di scoprirle delle dimensioni psicologiche atte a renderla interessante e, per così dire, onorevole, se non addirittura igienica. La macchinetta mangiasoldi può difficilmente apparire come un'immagine dell'universo meccanico vinto e reso obbediente: essa non è minimamente docile o placante, è piuttosto irritante e ciecamente inflessibile. Il giocatore, di solito, s'innervosisce più che bearsi del proprio trionfo. E lascia la macchina con un senso di frustrazione, furente per aver speso del denaro senza alcun risultato, adirato contro quel congegno meccanico che,

ovviamente, non ha colpa ma cui egli rimprovera puerilmente di essere sbilanciato o difettoso nel funzionamento, e insomma di averlo fatto perdere. In realtà, si sente imbrogliato. E non abbandona affatto quell'ordigno riconciliato con esso, ma amareggiato e furente contro se stesso. I milioni che si accendevano sul quadrante sono spariti ed egli è un po' più povero di prima. Penso che, nel caso di Segai, la componente terapeutica, che egli tiene in gran conto, non sia consistita tanto nel giocare quanto nel ragionare sul gioco.

L'esistenza e il successo delle macchinette mangiasoldi non possono che rivelare un'incrinatura, un punto debole, nella posizione di chi fosse persuaso della fecondità culturale dei giochi fino a vedervi uno dei principali fattori di civiltà. Egli dovrà ormai tenerne conto; aveva già rilevato che i giochi non sono ugualmente fecondi e che alcuni, più di altri, favoriscono un positivo sviluppo dell'arte, della scienza e della morale, nella misura in cui obbligano maggiormente al rispetto della regola, alla lealtà, alla padronanza di sé, al disinteresse, o esigono una dose maggiore di calcolo, d'immaginazione, di pazienza, di destrezza o di forza. Ma ecco che si imbatte in giochi vacui, privi di valore, giochi che non esigono alcunché dal giocatore e sono semplice e sterile occupazione di tempo libero. Giochi siffatti uccidono, letteralmente, il tempo senza fecondarlo, mentre i giochi veri gettano un seme, lo fanno fruttificare a lungo termine, quasi a caso, a ogni modo senza uno scopo prefissato e come un premio aggiunto al piacere. Al contrario, quegli pseudo-giochi — che non mettono niente in gioco — non servono che a sostituire la noia con una routine mascherata da divertimento.

Le macchinette mangiasoldi e, secondariamente, i "solitari" rivelano dunque che, vicino ai veri giochi che sono sempre attività, mobilitazione di una qualche risorsa o prova di grande padronanza di sé, esistono delle distrazioni illusorie che, riempiendo le ore d'ozio, assumono l'apparenza di giochi. Esse rafforzano la tendenza alla passività e al disimpegno. Non inducono quindi lo spirito a una fertile deriva, il che si riallaccerebbe a un'altra forma di gioco che ha spesso un nome ben preciso nelle lingue orientali, e che, nell'ambito

della fantasticheria e del pensiero in libertà, possiede una sua particolare efficacia. Queste distrazioni — e chiamarle così è dunque un controsenso — raggelano invece e per così dire paralizzano l'immaginazione. Esse bloccano, fissano l'attenzione su una pericolosa monotonia, appena sufficientemente diversificata da non stancare, ma abbastanza ossessionante da addormentare e incantare le coscienze.

Né il moralista né il sociologo possono scorgere un sintomo positivo nell'eccessivo diffondersi e fiorire di questa sorta di inganno. Forse, questo è il prezzo di uno sforzo smisurato che non permette più all'individuo quel tanto di iniziativa e di vitalità per cui la distensione che si accorda non sia torpore e coma delle sue facoltà, ma intensità liberamente espressa, certo improduttiva al momento, ciò nondimeno tanto più fruttuosa a lungo termine e su un piano diverso da quello del lavoro e dei doveri.

CAPITOLO 4. DEGENERAZIONE DEI GIOCHI

p. 65. Giochi d'azzardo, oroscopi e superstizione. A titolo d'esempio, ecco i consigli di Mithuna su un numero preso a caso di un qualunque settimanale femminile [La Mode du Jour, 5 gennaio 1956):

"Quando vi consiglio (con tutte le riserve della semplice logica) di preferire, se è possibile, un dato numero a un altro, non alludo soltanto alla cifra finale, come si fa di solito... Intendo anche la cifra data dal numero ricondotto all'unità. Ad esempio, 66.410 riportato all'unità fa: $6 + 6 + 4 + 1 = 17 = 1 + 7 = 8$. Benché non contenga alcun 8, questo numero potrebbe essere scelto da quelle cui segnalo i favori dell'8. Dovete ricondurre i numeri all'unità, tranne il 10 e l'11 che sono da prendere così come sono. E adesso, non vi dico 'buona fortuna'. Ma se (per caso) vincete, abbiate la cortesia di comunicarmi la buona notizia, indicandomi la vostra data di nascita. Tanti auguri!... ugualmente, e di cuore!"

Le precauzioni prese dalla responsabile della rubrica appaiono evidenti. Tuttavia, data la varietà dei procedimenti indicati, il gran

numero delle lettrici e il numero esiguo delle cifre, essa può prevedere un notevole coefficiente di inevitabili successi che, come è giusto, saranno i soli a essere presi in considerazione dalle interessate.

In questo campo, il colmo mi è sembrato raggiunto dall'abituale oroscopo del settimanale Intimiti (du foyer). Come le altre riviste, il settimanale dà dei consigli ai nati di ogni decade per la settimana in corso. Ora, dato che questo periodico è destinato soprattutto alle campagne e la posta o la diffusione possono subire dei ritardi, né l'oroscopo né il numero della rivista recano la data!

p. 71. *Inclinazione agli "stupefacenti" da parte delle formiche.* Osservazioni di Kirkaldy e Jacobson, citate da W. Morton Wheeler (op. cit., p. 310). "L'insetto, appostato ai margini di una teoria di formiche che si muovono in cerca di cibo, formiche comuni in India, *Hypoclinea bituberculata*, tiene d'occhio i movimenti di una di queste e, quando essa si avvicina, solleva la parte anteriore del proprio corpo in modo da scoprire i suoi tricomi. Il loro odore attira la formica e la stimola a leccarli e mordicchiarli. Il *Ptilocerus* si riabbassa lentamente, ripiegando semplicemente le zampe anteriori sulla testa della formica, come se fosse sicuro di farne la sua preda. Spesso, la formica morde così avidamente i tricomi con le sue mandibole che scuote il *Ptilocerus* dall'alto in basso. Ma la secrezione della ghiandola ha, sulla formica, un effetto tossico paralizzante. Non appena la povera bestia tira fuori le zampe e vuole posarsi, il *Ptilocerus* l'afferra con le zampe anteriori, conficca la sua tromba in una delle suture toraciche o preferibilmente nel punto d'inserzione di un'antenna e aspira il contenuto del corpo. La paralisi è dovuta a una sostanza della ghiandola assorbita dalla formica e non dalla ferita causata dalla tromba del *Ptilocerus*; questo, secondo Jacobson, è 'dimostrato dal fatto che, quando un gran numero di formiche hanno leccato per un po' di tempo la secrezione del tricoma, esse si allontanano dal *Ptilocerus*. Ma sono ben presto colte da paralisi anche se non sono state minimamente toccate dalla tromba del *Ptilocerus*. In questo modo, viene distrutto un numero di formiche maggiore di quello utilizzato dai *Ptilocerus* per il loro

nutrimento e c'è da meravigliarsi della fecondità delle formiche che consente al Ptilocerus di prelevare un così pesante tributo dalla popolazione di una comunità."

CAPITOLO 7. SIMULACRO E VERTIGINE

p. 115. *Meccanismo dell'iniziazione*. Brano tratto da H. Jeanmaire, op. cit., pp. 221-222.

"I Bobo (dell'Alto Volta) propongono, in modo più "rozzo, un sistema di istituzioni religiose abbastanza simile a quello dei Bambara. Do è il nome generico che, in questa regione, designa le società religiose in cui ci si maschera con un'acconciatura di foglie e fibre vegetali e con delle maschere di legno che rappresentano teste di animali, e contemporaneamente designa la divinità che presiede a queste cerimonie e cui è consacrato, nei diversi villaggi o quartieri di villaggio, un albero attiguo a un pozzo anch'esso consacrato alla divinità. Le maschere (Koro, plur. Kora, Simbo, plur. Simboa) sono preparate e portate dai giovani di una certa fascia d'età; il diritto di penetrarne il mistero, di indossarle ed esercitare nei confronti dei non iniziati diversi privilegi viene a un certo momento acquisito dai ragazzi della fascia d'età più giovane, i quali, divenuti più grandi e stanchi d'essere perseguitati e sottoposti a ogni specie di angherie da parte delle maschere, chiedono di conoscere le 'cose del Do'. Consigliati dagli anziani del villaggio, e dopo alcune trattative con i capi delle fasce d'età più avanzata, fanno accogliere la loro richiesta previa un'offerta rituale agli anziani. L'acquisizione del Do, vale a dire la rivelazione del segreto delle maschere, svolge qui il ruolo che svolgono altrove le cerimonie della pubertà. Le usanze naturalmente variano a seconda delle località. Dalle relazioni un po' confuse ma pittoresche ed estremamente vive degli informatori del Dr. Cremer, prenderemo in considerazione solo due schemi cerimoniali.

"In uno di questi, che è facilmente deducibile dalle testimonianze concordanti di due informatori, la cerimonia della rivelazione delle maschere si riduce a un simbolismo il cui carattere estremamente primitivo non manca, nella sua semplicità, di una certa grandezza.

Se in un quartiere del villaggio ci sono molti bambini della stessa età e della stessa statura, gli anziani dicono che è giunto il momento di fare uscire le maschere. Il capo del Do avverte i giovani già iniziati che devono confezionare e indossare i costumi e le acconciature di fogliame, rito che viene puntualmente eseguito nel corso dell'intera giornata. Verso sera, le maschere si mettono in cammino e vengono a sedersi nei pressi del villaggio in attesa che cada la notte; gli anziani li circondano. Giunta la notte, il sacerdote del Do chiama i parenti e i neofiti che recano le offerte tradizionali e i polli per il sacrificio. Quando i fanciulli sono tutti riuniti, il sacerdote viene fuori con una scure e batte alcuni colpi a terra per chiamare le maschere. Si fanno sdraiare i bambini e si copre loro la testa. Una maschera arriva di corsa, salta intorno ai fanciulli, li spaventa con certi suoni che trae da una specie di fischietto chiamato 'piccola maschera'. Dopo di che, il vecchio dice ai bambini di alzarsi, di inseguire e acciuffare la maschera che scappa. Essi le corrono dietro e finiscono per acchiapparla. Il vecchio allora li interpella; sanno chi è la creatura così coperta di foglie? Per farglielo sapere, strappa la maschera dal volto del personaggio e i bambini lo riconoscono immediatamente. Ma, al tempo stesso, li si avverte che rivelare il segreto a quelli che ancora lo ignorano vuol dire attirare la morte su di sé. È stata appunto scavata una fossa; è quella che si aprirebbe davanti a loro se tradissero il segreto ed è probabilmente anche quella in cui devono seppellire la personalità infantile che stanno per abbandonare. Simbolicamente, ogni bambino deve deporre nella buca alcune foglie strappate al costume del personaggio mascherato. Quando la fossa viene richiusa, il bambino la suggella con forza premendola e battendovi sopra con la mano. Ai riti di uscita dal luogo d'iniziazione e di rientro al villaggio, il bagno rituale è ridotto al minimo: ogni bambino, passando, tuffa la mano in un recipiente che contiene dell'acqua. Il giorno dopo, i giovani conducono i nuovi iniziati nella boscaglia e insegnano loro a intrecciare il costume e ad addobbarsene.

"Questa è l'usanza. Quando si è svelato il segreto a una persona, questa si fa vedere in giro, passeggia, è in vita; chi invece non ha avuto la rivelazione, non è in vita"

Materiali di Etnografia e Linguistica sudanese, t. IV, 1927 (secondo alcuni documenti raccolti dal Dr. j. Cremer e pubblicati da H. Labouret).

p. 116. Esercizio del potere politico da parte delle Maschere. Caso della società Kumang della Nigeria raffrontato da H. Jeanmaire con la cerimonia descritta da Platone (Critone, 120 B) per il mutuo giudizio dei dieci re dell'Atlantide:

"L'autorità sociale, qui, non era tanto nelle mani dei capi del villaggio che erano tali per diritto di discendenza, quanto in quelle dei dirigenti delle 'società segrete', strumenti degli Anziani. Quella del Kumang (che sarebbe analoga al Komo bambara), ora in declino, ha lasciato il ricordo stranamente leggendario dei riti sanguinari che perpetrava; questi riti si celebravano ogni sette anni; vi erano ammessi solo gli Anziani che avevano raggiunto il più alto grado della scala sociale, e il luogo in cui si svolgeva la festa era vietato alle donne, ai ragazzi e perfino ai giovani. Gli anziani ammessi alla cerimonia dovevano provvedere, oltre alla birra, un toro nero destinato al sacrificio. L'animale veniva immolato, e quindi acconciamente appeso al tronco di una palma. I celebranti dovevano inoltre munirsi di un costume cerimoniale che consisteva, oltre che in un copricapo, in un paio di pantaloni e un camice di color giallo. La convocazione aveva luogo a cura del presidente della confraternita e l'annuncio provocava grande fervore e agitazione in paese; il luogo di riunione era una radura nella foresta; i confratelli prendevano posto seduti tutt'intorno al capo (mare) che a sua volta sedeva su un vello di montone nero che copriva una pelle umana. Ogni confratello si era preoccupato di portare i propri veleni e intrugli magici (Korti dei Bambara). I primi sette giorni erano occupati da sacrifici, banchetti e chiacchiere. È probabile che i colloqui che avvenivano a questo punto avevano lo scopo principale di arrivare a un'intesa circa le persone da far sparire. Passati i sette giorni, aveva inizio, la parte essenziale del mistero. Esso si celebrava ai piedi di un albero sacro che si riteneva fosse la 'Madre del Kumang' e il cui legno serviva effettivamente alla fabbricazione delle maschere del Kumang. Ai piedi dell'albero era sistemata una fossa in

fondo alla quale si celava la maschera che personificava anche il dio di quella società e, come tale, indossava uno stravagante costume di piume. Il giorno stabilito, verso la fine del pomeriggio, mentre i confratelli stavano seduti in cerchio, la faccia rivolta all'interno, la maschera cominciava a fuoriuscire dalla fossa. Lo stregone sottolineava quell'apparizione con un canto che veniva ripreso dalla maschera e al quale rispondevano in coro i membri della confraternita. La maschera si metteva quindi a danzare; dapprima piccola piccola, si faceva poco a poco sempre più grande. Abbandonata la fossa, l'essere demoniaco ora danzava intorno al cerchio formato dai confratelli che, girandogli le spalle, accompagnavano con dei battimani la sua danza. Chi si girava, moriva. Del resto, da quando la maschera, che continuava a crescere, aveva iniziato la sua danza, la morte aveva preso a mietere vittime fra la gente. La danza continuava per tre giorni di seguito nel corso dei quali la maschera rispondeva in forma oracolare alle domande che le venivano poste; le risposte valevano per i sette anni che dovevano passare prima della cerimonia seguente; allo scadere di questi tre giorni, la maschera pronunciava la sua sentenza anche sulla sorte del capo della confraternita e annunciava se egli dovesse assistere o no alla festa seguente; in caso negativo, era destinato a morire più o meno rapidamente nel corso del nuovo settennio e si provvedeva immediatamente alla sua sostituzione. A ogni modo, durante quelle giornate, molte erano le vittime che cadevano, sia fra la popolazione che nella cerchia degli anziani."

(Secondo K. Frobenius, *Atlantis, Volksmärchen und Volksdichtungen Afrikas*, t. VIII. *Damonen des Suden*, 1924, pp. 89 e seg.).

CAPITOLO 8. COMPETIZIONE E CASO

p. 144. Intensità dell'identificazione con il divo. Un esempio: il culto di James Dean.

Nel 1926, numerosi suicidi seguirono la morte dell'attore Rodolfo Valentino.

Alla periferia di Buenos Aires, nel 1939, parecchi anni dopo la morte del cantante di tango Carlos Gardel, rimasto carbonizzato in un incidente di volo, due sorelle si avvolsero in lenzuola imbevute di petrolio e si dettero fuoco per morire come lui. Delle adolescenti americane, per rendere omaggio in comune a un cantante di loro gusto, si riunivano in gruppi frenetici e costituivano dei club che si chiamavano, ad esempio: "Quelle che svengono vedendo apparire Frank Sinatra." Oggi, la Warner Brothers, per la quale lavorava James Dean, morto prematuramente nel 1956 all'inizio del culto di cui era oggetto, riceve circa mille lettere al giorno da parte di ammiratrici sconsolate. La maggior parte di queste lettere comincia così: "Caro Jimmy, so che non sei morto..." Un servizio speciale si incarica di evadere questa bislacca corrispondenza postuma. Quattro periodici sono esclusivamente dedicati alla memoria dell'attore. Uno di questi ha per titolo: James Dean ritorna. E corre voce che non esista alcuna fotografia del funerale dell'attore perché questi, sfigurato, non è morto ma si è ritirato dal mondo. Molte sedute spiritiche evocano lo scomparso: egli ha dettato a una commessa di un grande magazzino di nome Joan Collins una lunga biografia in cui afferma di non esser morto e che quelli che dicono che non è morto hanno ragione. L'opera è stata venduta in cinquecentomila esemplari.

Su uno dei più importanti quotidiani parigini, uno storico competente, sensibile a tutti i sintomi rivelatori dell'evoluzione del costume, è rimasto impressionato dal fenomeno. E scrive: "Si piange in lunghe processioni sulla tomba di James Dean, come Venere piangeva sulla tomba di Adone." Sottolinea opportunamente che gli sono state dedicate ben otto pubblicazioni con una tiratura di cinquecento o seicentomila copie, e che il padre del divo sta scrivendo la sua biografia ufficiale. "Alcuni psicanalisti," continua il giornalista, "scandagliano il suo subconscio basandosi sui suoi sproloqui da bar. Non c'è città, negli Stati Uniti, che non abbia il suo club James Dean in cui le fans comunicano nel ricordo di lui e venerano le sue reliquie." I membri di queste associazioni sono

valutati in tre milioni e ottocentomila. Dopo la morte del divo, "i suoi indumenti, tagliati in mille pezzi, sono stati venduti in ragione di un dollaro al centimetro quadrato". La macchina al volante della quale James Dean si è accidentalmente ucciso correndo a centosessantasei chilometri all'ora "è stata restaurata e portata in giro in tutte le città. Per venticinque cents, si era ammessi a contemplarla. Per cinquanta, ci si poteva sedere per qualche secondo al volante. Finita la tournée, la macchina è stata fatta a pezzi con la fiamma ossidrica e i rottami venduti all'asta".¹⁵

p. 150. *Reviviscenze della vertigine nelle civiltà organizzate: gli incidenti del 31 dicembre 1956 a Stoccolma.*

L'episodio in sé è minimo, un fenomeno passeggero, ma rivela a che punto l'ordine costituito sia fragile esattamente nella misura in cui è rigoroso, e come le irrazionali potenze di vertigine siano sempre pronte a riprendere il sopravvento. Riporto qui l'acuta analisi della corrispondente di Le Monde nella capitale svedese:

"La sera del 31 dicembre, come Le Monde ha segnalato, cinquemila giovani hanno invaso la Kungsgatan — l'arteria principale di Stoccolma — e, per circa tre ore, hanno 'occupato la strada', molestando i passanti, rovesciando automobili, spaccando vetrine e tentando infine di innalzare delle barricate con inferriate e stipiti divelti dalla vicina piazza del mercato. Contemporaneamente, altri gruppi di giovani vandali rovesciavano le antiche pietre tombali che circondano la chiesa vicina e lanciavano dall'alto del ponte che attraversa Kungsgatan sacchetti di carta pieni di benzina cui era stato dato fuoco. Tutte le forze di polizia disponibili vennero concentrate in tutta fretta sul posto. Ma il loro numero irrisorio — un centinaio di uomini appena — rendeva molto difficile il compito. Solo dopo diverse cariche a sciabola sguainata e colluttazioni varie a dieci contro uno, i poliziotti riuscirono a spuntarla. Molti di loro, mezzo linciati, dovettero essere ricoverati all'ospedale. Una quarantina di manifestanti sono stati arrestati; l'età varia dai quindici ai diciannove anni. 'È stata la manifestazione più grave che si sia mai svolta nella capitale,' ha dichiarato il prefetto di polizia di Stoccolma.

"Questi avvenimenti hanno suscitato nella stampa e negli ambienti responsabili del paese un'ondata d'indignazione e di preoccupazione che è ancora ben lungi dal placarsi. I pedagoghi, gli educatori, la Chiesa, le innumerevoli organizzazioni sociali che in Svezia sono attivamente operanti all'interno della comunità, s'interrogano angosciosamente sulle cause di questa assurda esplosione. Il fatto in sé non è neppure inedito: tutti i sabato sera, analoghe risse e scene di violenza hanno luogo nel centro di Stoccolma e delle principali città di provincia. Tuttavia, è la prima volta che questi incidenti raggiungono tale ampiezza.

"Essi presentano un carattere quasi 'kafkiano' di angoscia. Perché questi moti non sono né concertati né premeditati; la manifestazione non ha origine né 'per' qualcosa, né 'contro' qualcuno. Inesplicabilmente, decine, centinaia, e lunedì migliaia, di giovani si trovano in quel punto. Non si conoscono fra loro, non hanno niente in comune se non l'età, non obbediscono a una parola d'ordine né a un capo. Sono, in tutta la tragica accezione della parola, dei 'ribelli senza causa'.

"Per lo straniero che, sotto altri cieli, ha visto dei ragazzi farsi uccidere per un ideale, questa rissa senza coscienza appare tanto incredibile quanto incomprensibile. Almeno si trattasse di uno scherzo di cattivo gusto per 'mettere un po' di paura ai borghesi'; questo, in un certo senso, ci rassicurerebbe. Ma i volti di questi adolescenti sono chiusi, cattivi. Non si divertono. Esplodono improvvisamente in una cieca follia di muta distruzione. Perché la cosa forse più impressionante, in quella torma di violenti, è il loro silenzio. In un suo ottimo lavoro sulla Svezia, Francois-Régis Bastide aveva già scritto:

"... questi oziosi in preda al terrore della solitudine [che] si radunano, si pigiano insieme come tanti pinguini, si accalcano, ringhiano, s'insultano fra i denti, si saltano addosso riempiendosi di botte senza un grido, senza una parola comprensibile..."

"A parte la famosa solitudine svedese e l'angoscia animale mille volte descritta e suscitata dalla lunga notte d'inverno che comincia alle due del pomeriggio per dissiparsi in un vago grigiore alle dieci del mattino, dove cercare la spiegazione di un fenomeno di cui si

ritrova l'eco, sotto forme diverse, in tutti i 'serbatoi' di violenza d'Europa o d'America? La spiegazione che si può trovare qui, in Svezia, dove i fatti spiccano forse con maggior nettezza, è altrettanto valida per i 'vandali del rock'n' roll' o le 'bande motorizzate' d'America, senza dimenticare i 'teddy boys' londinesi.

"A quale gruppo sociale appartengono, prima di tutto, questi giovani ribelli? Vestiti come i loro colleghi americani con dei giubbotti di pelle sui quali spiccano teschi e iscrizioni cabalistiche, essi sono, come loro, per la maggior parte figli di operai o di piccoli impiegati. Apprendisti o commessi di negozio essi stessi, questi giovani percepiscono, alla loro età, salari che avrebbero fatto sognare le generazioni precedenti. Questo relativo benessere, e, in Svezia, la certezza di un avvenire garantito, abolisce in loro l'angoscia del domani e contemporaneamente rende inutile l'aggressività un tempo necessaria per 'farsi un posto al sole'. Altrove, è invece l'eccessiva difficoltà a 'sfondare' in un mondo in cui la fatica quotidiana è sottovalutata a beneficio della gloria dei divi del cinema o dei gangster, che genera disperazione. In ambedue i casi, l'aggressività, privata di un valido campo d'azione, esplode all'improvviso in un accesso di furia cieca e priva di senso..." Eva Freden. (Le Monde, 5 gennaio 1957.)

CAPITOLO 9. REVIVISCENZE NEL MONDO MODERNO

p. 153. *La maschera: attributo dell'intrigo amoroso e della cospirazione politica: simbolo di mistero e d'angoscia: suo carattere torbido.*

Intorno al 1700, in Francia, la maschera è divertimento di Corte. Favorisce stuzzicanti equivoci ma resta qualcosa di inquietante e all'improvviso, perfino in uno storico del realismo di Saint-Simon, può suscitare, nel modo più sconcertante, una dimensione fantastica degna di Hoffmann o di Edgar Poe:

"Bouligneux, luogotenente generale, e Wartigny, maresciallo di campo, furono uccisi davanti a Verue; due uomini di grande valore, ma assolutamente singolari. L'inverno precedente, si erano fatte

diverse maschere di cera raffiguranti personaggi della Corte al naturale, e le si portavano sotto altre maschere in modo che, togliendo la prima, si cadeva nell'inganno prendendo la seconda maschera per il volto, mentre quello vero, del tutto diverso, era sotto. Ci si divertì molto, a quello scherzo. Tornato l'inverno, si volle ripetere l'allegria trovata. Grande fu la sorpresa quando si trovarono tutte le maschere che raffiguravano dei volti veri in ottimo stato di freschezza e quali eran state riposte dopo il carnevale, tranne quelle di Bouligneux e di Wartigny che, pur conservando la loro perfetta rassomiglianza con i due personaggi, avevano il pallore e la macilenzia di persone appena morte. Le due maschere fecero la loro apparizione a un ballo e suscitarono tanto orrore che si cercò di accomodarle con del belletto, ma il belletto dileguava all'istante, e a quel pallore non si poté por rimedio. Questo fatto mi è parso così straordinario che l'ho ritenuto degno d'esser riferito, ma mi sarei ben guardato dal farlo se tutta la Corte non fosse stata, come me, testimone altamente sbigottita, e più di una volta, di questa inquietante stranezza. Alla fine, le due maschere furono gettate via." *Mémoires di Saint-Simon, Bibliothèque de la Pleiade, t. II, cap. XXIV (1704), 1949, pp. 414-415.*

Nel XVIII secolo, la civiltà di Venezia è in parte una civiltà della maschera. Essa serve agli usi più diversi e il suo impiego è regolamentato. Ecco, secondo Giovanni Comisso, quello della bautta (*Agenti segreti veneziani nel '700, documenti scelti e pubblicati da Giovanni Comisso, Bompiani, 1945, pp. 40-41, nota 1*):

"La bautta consisteva di un mantellino con cappuccio nero e maschera. Il nome ha origine dalla voce: bau bau, colla quale si fa paura ai bambini. Tutti la portavano a Venezia incominciando dal Doge quando voleva liberamente andare per la città. Ai nobili, uomini e donne, era imposta nei pubblici ritrovi per frenare il lusso e anche per impedire che la classe patrizia venisse menomata nella dignità trovandosi a contatto col popolo. Nei teatri i portinai dovevano controllare che i nobili avessero la bautta sul volto, ma entrati nella sala se la sollevavano a loro piacimento. I patrizi quando dovevano abboccarsi per ragioni di Stato con gli

ambasciatori dovevano pure avere la bautta, e il cerimoniale la prescriveva anche per gli ambasciatori in questa occasione."

La maschera è il volto; lo zendale è un velo nero che avvolge la testa; il tabarro, un mantello leggero che si indossa sopra gli altri vestiti. Lo si porta per cospirare e per recarsi in luoghi malfamati. È per lo più di colore scarlatta. La legge, in linea di principio, proibisce ai nobili d'indossarlo. Vengono infine i travestimenti da carnevale a proposito dei quali Giovanni Comisso dà le precisazioni seguenti:

"Fra i vari tipi di mascherate che si usavano durante il Carnevale vi erano: le gnaghe, uomini vestiti da donna o anche no, che imitavano le voci stridule di certe donne, i tati, che figuravano come grandi ragazzi stupidi, i bernardoni, camuffati da mendicanti afflitti da deformità e da malattie, i pitocchi, vestiti come straccioni. Giacomo Casanova durante un Carnevale, a Milano, ideò una mascherata originale di pitocchi: prese per sé e per i suoi compagni bellissimi e preziosi abiti che strappò in varie parti a colpi di forbice e gli strappi li fece rattoppare con stoffe ugualmente preziose di diversi colori. (*Mémoires*, tomo V, cap. XI.)¹⁶

L'aspetto rituale, stereotipato, della mascherata è chiaramente percepibile ed era evidente fin verso il 1940 nel Carnevale di Rio de Janeiro.

Fra gli autori moderni che hanno analizzato più felicemente il turbamento che emana dall'uso della maschera, Jean Lorrain può rivendicare un posto di primo piano. Le riflessioni che fanno da introduzione al racconto *L'un d'eux* nella sua raccolta di novelle *Histoires de Masques* (Parigi, 1900. Prefazione di Gustave Coquiot, pure sulle maschere, ma insignificante) meritano d'essere riportate:

"Il mistero seducente e repellente della maschera: chi potrà mai svelarne la tecnica, spiegarne le ragioni e dimostrare logicamente il bisogno imperioso cui cedono, in determinati giorni, alcuni esseri, di truccarsi, mascherarsi, mutare la loro identità, cessar d'essere quelli che sono; in una parola, di evadere da se stessi?

"Quali istinti, quali appetiti, quali speranze e bramosie, quali malattie dell'anima sotto i finti nasi e i finti menti di cartapesta grossolanamente colorata, il raso luccicante delle mascherine o il panno bianco dei cappucci! In quale ebbrezza di *hascish* o di

morfina, in quale oblio di sé, in quale equivoca e sciagurata avventura sprofondano, nei giorni di carnevale, quei penosi e grotteschi cortei di domino e penitenti?

"Sono chiassose, queste maschere, esuberanti nei gesti, e tuttavia la loro allegria ha qualcosa di triste; sono più degli spettri che degli esseri vivi. Come fantasmi, procedono per lo più avviluppati in ampie palandrane e, come fantasmi, celano il loro volto. Perché non vampiri sotto quei larghi camagli che racchiudono volti pietrificati di velluto o di seta? Perché non scheletri, sotto quelle morbide bluse da Pierrot drappeggiate a mò di sudari su tibie incrociate? Questa umanità, che si nasconde per mescolarsi alla folla, non è già contro natura, non è già fuorilegge? È chiaramente malvagia poiché vuol mantenere l'incognito, malintenzionata e colpevole poiché cerca d'ingannare e l'ipotesi e l'istinto; beffarda e macabra, essa riempie di confusione, lazzi e clamori l'esitante stupore delle strade, fa voluttuosamente rabbrivire le donne, terrorizza i bambini e suggerisce pensieri ignobili agli uomini, improvvisamente turbati dall'ambiguità sessuale dei travestimenti.

"La maschera è l'aspetto torbido e inquietante dell'ignoto, il sorriso della menzogna, l'anima stessa della perversità che sa corrompere terrorizzando; è la lussuria resa più piccante dalla paura, il rischio delizioso e sottilmente angoscioso di una sfida lanciata alla curiosità dei sensi: 'Sarà brutta? Sarà bello? Giovane? Vecchia?' È l'avventura galante condita di macabro e resa piccante, chissà, da una punta di turpitudine e di sadismo; infatti, dove mai finirà l'avventura? In una camera ammobiliata o nella palazzina di una mondana d'alto bordo, o forse in questura, perché anche i ladri si travestono per portare a segno i loro colpi, e, con le loro provocanti e terribili finte sembianze, le maschere sono proprie sia del luogo malfamato che del cimitero: c'è in esse del delinquente, della donnina allegra e dello spettro."

(Histoires de Masques, pp. 3-6)

Note

1 L. Cuénot: *La genèse des espèces animales*, Parigi, 1911, pp. 470 e 473.

2 *Vortrag über Descendenztheorie*, t. I, pp. 78-79.

3 Questa terrificante metamorfosi è automatica. La si può paragonare alle reazioni cutanee, che non sempre tendono a un mutamento di colore destinato a mimetizzare l'animale, ma finiscono a volte col dargli un aspetto terrificante. Un gatto, davanti a un cane drizza il pelo, in modo che, essendo spaventato, diventa spaventoso. Le Dantec, che ha colto questo fenomeno (*Lamarckiens et Darwiniens*, 3° ed., Parigi, 1908, p. 139), spiega così nell'uomo la cosiddetta pelle d'oca, che si manifesta appunto in caso di terrore. Reso inoperante a causa dell'atrofia del sistema pilifero, il fenomeno è comunque rimasto.

4 Cfr. Standfuss: "Beispiel von Schutz und Trutzfärbung", *Mitteil. Schweiz. Entomol. Ges.*, 31 (1906), pp. 115-157; Vignon: *Introduction à la biologie expérimentale*, Parigi, 1930 (*Encycl. Biol.*, t. VIII), p. 356.

5 L. Murat: *Les Merveilles du monde animal*, 1914, pp. 37-38.

6 L. Cuénot: op. cit., p. 453.

7 Ibid., fig. 114.

8 A. Lefebvre: *Ann. de la Soc. entom. de France*, t. IV; Léon Binet: *La Vie de la mante religieuse*, Parigi, 1931; P. Vignon: op. cit., p. 374 e seguenti.

9 Wallace: *La Sélection naturelle*, trad. frane., p. 62.

10 Cfr. Rabaud: *Éléments de biologie générale*, 2° ed., Parigi, 1938, p. 412, fig. 54.

11 Vignon, art. cit.

12 Ibid.

13 Delage et Goldsmith: *Les Théories de révolution*, Parigi, 1909, fig. 1, p. 74.

14 G.J. Romanes: *Intelligence des animaux*, Parigi, F. Alcan, t. II, pp. 240 e 241.

15 Pierre Gaxotte: *Le Figaro*. L'articolo è intitolato: D'Hercule à James Dean. I settimanali femminili, ovviamente, pubblicano lunghi servizi fotografici sul divo e sul culto delirante di cui è oggetto a titolo postumo. Ved. anche l'analisi del fenomeno nell'opera già citata di Edgar Morin: *Les Stars*, Parigi, 1957, pp. 119-131: "Le cas James Dean".

16 G. Comisso, *op. cit.*, p. 143, nota 1.

NOTE ALL'EDIZIONE ITALIANA

di Giampaolo Dossena

p. 5. *l'aspetto che maggiormente lo discredita*. È passato qualche anno da quando Caillois scriveva, e sembrerebbe che certe idee abbiano messo radice: si sente spesso parlare di attività "ludiche" in senso positivo. Ma il gioco resta circondato dal discredito in molti ambienti.

Nel 1980, in Iran, Khomeini ha proibito il gioco degli scacchi (articoli di Adolivio Capece su "Il Giornale nuovo", 19 dicembre 1980, 15 gennaio 1981). Nel 1981 in Urss la "Komsomolskaja Pravda" ha sferrato un duro attacco ai giochi di carte, "divertimento di snob e fannulloni d'altri tempi". I giocatori, dice il giornale sovietico, "non guardano i cipressi, le vele, il mare. Sono sciocchezze. Loro non amano le sciocchezze. Amano solo il gioco delle carte. Si sprecano ore, si rinuncia alla lettura di libri, alla visione di film. Non si potrebbe invece leggere, guardare, pensare?..." (riportato in una corrispondenza da Mosca, "La Stampa", 5 luglio 1981).

Simili riferimenti, iraniani e sovietici, possono sembrare volgari, ma il gioco è circondato dal discredito in ben altri ambienti. È circondato dal discredito anche chi si interessa ai giochi, anche chi li studia con tono asettico, accademico. Per esempio Michael Dummett, professore di logica a Oxford, ha scritto due libri sui tarocchi (DUMMETT 1980 a, b), e in quella sede privilegiata dell'intelligenza asettica, accademica che è il "Times Literary Supplement" per ben due volte ci si è chiesto a chi mai possa interessare una esposizione minuziosa dei vari modi di giocare a tarocchi, sentenziando che il professor Dummett, invece di perder tempo in argomenti meritevoli di tanto discredito, avrebbe fatto meglio a occuparsi d'altro (per esempio, dell'iconologia delle

tradizioni esoteriche): "Professor Dummett would better have devote his time to investigating..." (7 novembre e 12 dicembre 1980). Il gioco russo più diffuso si chiama Durak, che vuol dire scemo, e un famoso solitario inglese si chiama Idiot's Delight. Giocare e interessarsi di giochi significa anche affrontare deliberatamente un preciso, persistente, discredito, scegliendo di essere scemi alla russa o idioti all'inglese piuttosto di leggere libri e vedere film sovietici come vorrebbe la "Komsomolskaja Pravda" o piuttosto di studiare l'iconologia delle tradizioni esoteriche come vorrebbe il "Times Literary Supplement".

p. 6. *le nozioni implicite... nell'idea stessa del gioco, così come appaiono nei diversi impieghi della parola.* Come già altri avevano osservato per Huizinga, così anche per Caillois è stato notato qualche limite di consapevolezza in questa analisi dei rapporti tra "idea" e "parola". Per esempio Caillois ricorre alle sfumature di parole cinesi, ma non mette a partito distinzioni implicite in parole inglesi come play e game. ABRAHAMS 1979. Per egocentrismo francofono Caillois scrive poco più avanti frasi (dove jouer vale "suonare" e "recitare") la cui traduzione lascerà dubitosi alcuni lettori; ma personalmente trovo corretto che il traduttore le abbia, appunto, tradotte, e che l'editore non le abbia corredate di note in calce.

Piuttosto si veda come più avanti ancora, all'inizio del capitolo Dalla pedagogia alla matematica, Caillois sia preso dal dubbio "che la parola gioco sia forse un semplice inganno".

Alle sue citazioni di Neumann e Morgenstern (la cui "teoria dei giochi" investe economia e matematica) altre se ne potrebbero aggiungere, da Wittgenstein (cosa intendesse Wittgenstein per "giochi linguistici" è abbastanza noto; chissà se è abbastanza chiaro) a Eugen Fink, quel fenomenologo tedesco che mi si dice abbia parlato della creazione del mondo come gioco (per questo si poteva già vedere il finale di Homo ludens). L'uso del termine "gioco" in ambienti psicanalitici o variamente psicoterapeutici sta assumendo connotazioni che si possono recuperare all'ambito del "gioco" tenendo presente la componente di "vertigine" che caratterizza i "jeux idiots" (dalla roulette russa al ben più preciso "gioco della

verità"; Dos SENA e RINALDI 1978, pp. 122-125). L'uso del termine "gioco" in ambienti pedagogici, riservato a indicare attività "destrutturate, alternative, libere e liberatorie, informali, aperte, spontanee, creative" (ARNOLD 1980, pp. 297-299) sembra accettabile se si mettono tra virgolette non questi aggettivi, bensì il sostantivo (basta dire "giochi" creativi anziché giochi "creativi"). Osservazioni interessanti e ricca bibliografia su tutta questa estensione del significato di "gioco" in VALZANIA 1978, che da parte sua considera l'elemento "gioco" nel diritto e nel processo.

p. 8. *ogni gioco è un sistema di regole*. In anni successivi nella mente di alcuni questa frase ha completamente perso senso. Ma il delirio per i giochi senza regole sembra volgere alla fine. ARNOLD 1980, pp. 297-99.

p. 8. *gioco di un meccanismo, di un ingranaggio*. È questo uno dei punti in cui Caillois più che mai pensa credendo di pensare, mentre pensa semplicemente parlando in francese. Si noti però che alcune fra le espressioni citate sono di uso corrente anche in italiano, e calza perfettamente anche in italiano la definizione di gioco data poche righe più avanti: "azione regolare e combinata delle diverse parti di una macchina" (BATTAGLIA: "movimento di più organi collegati insieme, funzionamento di un congegno"). Questa definizione di gioco può essere efficacemente messa a partito quando si parli di certi giochi di parole non necessariamente giocosi né propriamente ludici. L'italiano medio ammette che siano giochi di parole acrostico, lipogramma, pan-gramma, tautogramma, ma non, senza molte riserve, che sia gioco di parole la rima.

A proposito di rima Caillois diceva una cosa interessante — citata da Jean d'Ormesson nella risposta a Marguerite Yourcenar — (che ha preso il posto di Caillois all'Académie Française, e ne ha tessuto l'elogio come vuole la tradizione): "il richiamo di un suono agisce come un segnale che delimita una durata. Il primo verso è un'attesa, il secondo verso risponde all'attesa. Il verso libero è una pura illusione ottica, una bugia tipografica. Per definizione il verso libero è linguaggio liberato da qualsiasi regolarità ritmica, dunque è prosa.

Un filosofo di Königsberg aveva già parlato di una colomba che, infastidita dalla resistenza dell'aria, immaginava di poter volare meglio nel vuoto."

p. 11. *la guerra*. Un autore molto ristampato oggi in Italia dice tra l'altro: "la natura obiettiva della guerra si riduce a un calcolo di probabilità; non occorre più che un solo elemento per farne un gioco, ed esso non le fa difetto: il caso... Di tutti i rami dell'attività umana, la guerra è quello che più rassomiglia a una partita a carte" (CLAUSEWITZ 1978, pp. 34-35).

p. 23. *i giocatori buttano giù le carte*. Questo non è vero per tutti i giochi e per tutti gli ambienti. Al contrario, portare il gioco fino in fondo, anche quando se ne conosca con certezza l'esito, è spesso una regola. Si distinguono regole per giocare (p. es., a scopa, il meccanismo di presa e i valori di punteggio), e regole per vincere (p. es., a scopa, la regola dello spariglio) ma grande peso hanno anche le regole rituali (distribuzione delle carte in senso orario o antiorario ecc.). Portare il gioco fino in fondo è spesso una regola rituale.

p. 26. *trottola*. Nell'originale *toupie*, che corrisponde propriamente a "trottola", laddove *sabot* corrisponde a "paleo". La differenza è così forte che in una filastrocca citata come ancor viva dal Carducci si diceva: "Uno, due, tre / e lo papa non è lo re / la trottola non è il paleo / il cristiano non è l'ebreo". E c'era il proverbio: "Quando e' ti dice buono al paleo, non giocare alla trottola." Ma in Italia i dizionari (anche il DEI) hanno perso la distinzione fra "trottola" e "paleo"; l'hanno persa prima che tali giochi si estinguessero (già il Tommaseo dà trottola e paleo quasi per sinonimi). (Poco diffuso in italiano è pure il termine "girlo" che corrisponde a un terzo tipo di questa famiglia: il *tot on*.) In breve:

a) la *toupie-trottola*. gira per effetto di un unico impulso (dato con uno spago avvolto intorno ad essa) mentre il *sabot-paleo*, avviato con impulso iniziale (che può essere dato con lo spago come sopra, o con le palme delle mani), continua poi a girare per effetto di

impulsi successivi (dati con due cordicelle legate all'estremità di un legno, "ferza": Dante, Par., XVIII, 42);

b) la toupie-trottola ha una punta di ferro, da usare contro le avversarie, mentre il sabot-paleo non ha punta di ferro e non ha uso aggressivo. DILLAYE 1885, pp. 191-194; STELLA 1969, tavv. 3, 22; ALLEAU 1964, pp. 459, 500, GANDINI 1979.

Anche più avanti dove è tradotto "trottola" Caillois dice sempre toupie. Sulle toupies magiche, rituali ecc., JAULIN 1979.

p. 26. *puzzle*. In francese, come in italiano, il termine generico puzzle è usato per indicare specificamente quello che in inglese è il jig-saw puzzle.

p. 26. *solitari con le carte*. Caillois dice réussites. Cfr. nota a p. 234, per solitaire.

p. 30. *né ho fatto distinzione... fra i giochi dei bambini e quelli degli adulti*. In questi ultimi anni è sempre più vacillante la possibilità di distinguere, anche solo merceologicamente, le fasce di età dei consumatori, per quel che riguarda i giochi. Non solo perché vengono sempre più spesso immessi sul mercato giochi destinati a giocatori "ages 8 to adult, dagli 8 agli 80 anni", ma perché realmente i bambini sono sempre più precoci (e possono giocare a scacchi) mentre gli adulti sono sempre più infantili (e possono giocare a soldatini). Si parla di "allungamento del periodo di immaturità". Naturalmente la possibilità di distinzione permane; i negozi specializzati in "giochi per adulti" sono anche all'insegna dei "giochi dei grandi".

p. 34. *jacquet*. Gioco che si fa in Francia sulla tavola reale; analogo al backgammon, diversissimo dal tric-trac. AVELINE 1961, pp. 510-514. Non sarà inutile spiegare quanto segue.

Con un mazzo di carte si possono fare tanti giochi; su una scacchiera si può giocare a scacchi, a dama italiana, a reversi; sul tavoliere a 24 frecce che in italiano si chiama tavola reale si possono fare vari giochi, diversi o diversissimi a seconda dei paesi e delle

epoche; in certi paesi e in certe epoche si possono essere diffusi contemporaneamente giochi diversi. Poco sappiamo del tabula che ci giocavano i romani (BELL 1979 a e b, p. 90). In Italia fino al secolo scorso ci si giocava a tric-trac, a sbaraglino, e a quel gioco detto per metonimia "tavola reale" (Giuochi nobili 1899 descrive tavola reale come analoga al backgammon; estinti tric-trac, sbaraglino e tavola reale — che il DEI dà per sinonimi — ai primi del Novecento, in Italia si è ricominciato a giocare a backgammon verso il 1975). In Turchia ci si gioca a tavli, in Germania a puff, in Islanda a un gioco detto "a caccia di ragazze". Undici giochi per il tavoliere della tavola reale descrive ARNOLD 1980, pp. 260-275.

p. 42. *scaldamano*. Caillois dice main chaude: gioco descritto p. es. in AVELINE 1961, p. 305. Il DEI e altri vocabolari registrano "scaldamano" o "scaldamani"; descritto in LA SORSA 1937, p. 114 come gioco diffuso in tutta Italia.

p. 42. *vola l'asino*. Caillois dice pigeon-vole: gioco descritto p. es. in AVELINE 1961, p. 309. "Vola l'asino" (non registrato dal DEI) ha l'identico meccanismo, e veniva così descritto da LA SORSA 1937, p. 156: "Divertente è il giuoco che si fa nel Foggiano detto 'vola, vola 'u ciucce'. I bambini seduti in circolo mettono l'indice su d'un tavolino; chi fa da capo, dice il nome di un uccello, come il cardellino, il passero, l'avvoltoio ecc., ed ognuno alza il proprio dito. Ad un tratto il capo dice il nome di un animale non volatile, ed alza l'indice, per esempio: 'vola l'asino!'. Chi per distrazione eleva il dito, sbaglia e paga il pegno. Tale giuoco si fa anche nel Veneto."

p. 42. *la cavallina*. Caillois dice saute-mouton, e in italiano si può dire "saltamontone" (ARNOLD 1980, p. 97); più diffuso però sembra "cavallina", benché non registrato dal DEI; il BATTAGLIA lo definisce "gioco infantile che consiste nel saltare, a gambe divaricate, un compagno con la schiena piegata in avanti".

p. 48. *bilboquet*. Termine registrato in questa forma da vari dizionari, tra cui il DEI; altri registrano la forma italianizzata

"bilbocchetto". Alcuni (tra cui il DEI) danno per sinonimo di bilboquet "misirizzi", che è tutt'altro gioco; altri anche "saltamartino", che è gioco analogo al misirizzi, ancora una volta diversissimo dal bilboquet. Il bilboquet è costituito da una sfera di legno forata, legata con una cordicella alla metà d'un bastoncino terminante da una parte con una punta e dall'altra con un piattello concavo. Il gioco consiste nel far saltare la palla ricevendola poi o sul piattello o sulla punta (che s'incastra nel foro). Una palla molto piccola può analogamente essere ricevuta in un bicchierino. Per una breve storia del bilboquet, ALLEAU 1964, pp. 45-47.

p. 48. *solitaire*. Questo gioco si chiama *solitaire* anche in italiano e in inglese; in italiano si può dire "solitario classico".

a) Quello che in italiano si chiama solitario (sottintendendo con le carte) in francese si chiama *patience* o *réussite*, in inglese si chiama *patience*, in americano si chiama *patience* o *solitaire* ; di questi giochi si conoscono centinaia di generi, specie e tipi.

b) Quando un francese dice *solitaire*, o un inglese dice *solitaire*, intende un gioco che non si fa con le carte, e che cercheremo di descrivere più avanti; di questo gioco si conoscono due specie fondamentali, e poche varianti secondarie.

c) Quando un americano dice *solitaire* (o un italiano dice solitario senza altre specificazioni) si deve indovinare dal contesto se intenda a oppure b.

Il gioco che in francese e in inglese si chiama *solitaire*, al quale qui Caillois si riferisce, è molto antico e molto serio; tenne occupata a lungo la mente di Leibniz.

Se ne conoscono due tipi fondamentali: quello più antico, detto anche *solitaire* alla francese, e quello più recente, semplificato, detto anche *solitaire* all'inglese. *

Il *solitaire* alla francese è composto da un tavoliere ottagonale con 37 buchi e 37 cavigli conficcati in tali buchi. È essenziale che i buchi siano numerati, per poter ricostruire e imparare i vari giochi e inventarne di nuovi, prendendo appunti per memorizzare le varie soluzioni. Il gioco comincia togliendo dal tavoliere uno o più cavigli in modo da lasciare uno o più buchi liberi — senza di che

qualsiasi movimento è impossibile. Si tratta poi di mangiare un certo numero di cavicchi in modo che alla fine ne resti uno solo (o ne resti un certo numero secondo un disegno prefissato). La regola fondamentale è quella della dama: ogni cavicchio si sposta secondo la verticale o l'orizzontale saltando su un altro immediatamente vicino e prendendo posto in un buco libero adiacente; il cavicchio così saltato si toglie dal tavoliere e non rientra più in gioco. Il più recente testo italiano sull'argomento è BASLINI 1970.

Il *solitaire* all'inglese ha 33 buchi anziché 37. Più facile, e ovviamente più diffuso, generalmente non ha buchi bensì cunette; non ha cavicchi bensì biglie; non ha forma esagonale bensì circolare (e tutt'intorno alla circonferenza corre un canaletto in cui si depongono le biglie via via eliminate). Se ne trovano in commercio di cristallo, di plastica, di legno più o meno pregiato. Vale per il resto quanto detto sopra.

Varianti secondarie del *solitaire* sono il *Lam-turki* (Bengala) e il "piccolo solitario vittoriano". DOSSENÀ 1976, pp. 222-226.

Diffusa è la confusione fra *solitaire* e dama cinese, fra *solitaire* e *halma* o *alma*. Un gioco solitario analogo al *solitaire* si può fare con l'*halma* (DIAGRAM GROUP 1976, p. 43); inversamente si possono praticare incontri competitivi di *solitaire*.

p. 48. *baguenaude*. Rompicapo analogo al gioco dei nove anelli (come dice più avanti Caillois stesso); sinonimo di quel *baguenaudier* che si trova illustrato (con sette anelli) nei vecchi Larousse e descritto (con undici anelli) in DILLAYE 1885, pp. 430-435. Tutti questi rompicapi appartengono alla famiglia detta in inglese *metal puzzles* e in tedesco *Metall-Geduldspiele*; venduti spesso in confezioni multiple (che possono comprendere varianti semplificate della *baguenaude*, p. es. con quattro anelli). Una definizione può essere questa: "rompicapo costituiti da nodi più o meno complessi di anelli metallici, chiodi e simili, apparentemente inestricabili: ma, se si conosce il trucco, è facilissimo separare un elemento dall'altro, con movimenti piccoli e dolci." In Italia questi giochi non sono molto diffusi, e non risulta sia corrente in italiano un loro "nome": si ricorre a "definizioni" come sopra, o a "descrizioni" più mugolanti,

accompagnate da gesti nervosi delle dita. Recente, elegante, letale, il Doublé Treble Tlef della Pentangle (Inghilterra).

p. 48. *gli anagrammi, i versi olorimi, i vari logogrifici*. Caillois cita alla rinfusa sparando nel mucchio dei giochi di parole, dei giochi alfabetici, dei giochi letterari. La situazione in Francia era ed è diversa da quella italiana. Sono vivi in Francia giochi di società e giochi orali tramontati o mai esistiti in Italia; la tradizione italiana è meno orale e più grafica, ed è stata irrigidita negli ultimi decenni dal perfezionarsi delle tecniche enigmistiche; l'enigmistica in Italia non solo ha una diffusione ignota altrove, attraverso periodici popolari, ma ha anche una peculiarissima situazione specialistica (riviste di "enigmistica classica", repertori, storie, bibliografie, antologie); l'enigmistica italiana mantiene in vita giochi come il rebus, l'anagramma, la sciarada, che sono estinti o quasi in Francia, come accenna Caillois stesso più avanti. Raggruppare e classificare i giochi di parole diffusi e possibili è un'impresa ancor da compiere in Italia (mentre in Francia fioriscono libri come LACLOS 1977 e COLIGNON 1979). Un primo tentativo è in RONCORONI 1981.

Caillois non accenna ai giochi alfabetici che già ai suoi tempi si potevano fare con carte (Lexicon) e tasselli (Scrabble, Diamino); ma la grande fortuna dello Scrabble è di anni successivi.

p. 48. *la lettura attiva di romanzi gialli*. In uno studio in corso di pubblicazione (1981) a cura del Belc di Parigi, Francis Debyser riprende la distinzione che già altri hanno fatto fra "esposizione" e "soluzione", con terminologia presa dagli indovinelli e dai giochi enigmistici in generale (CHRISTIE 1980, pp. V-VII): in un romanzo giallo, anche di scuola inglese tradizionale, non sembra dimostrato che i lettori tendano a scoprire la "soluzione", sembra piuttosto che si affidino al flusso narrativo dell'"esposizione". Quel romanzo di Agatha Christie che noi conosciamo in Italia sotto il titolo *E poi non rimase nessuno* (Ten Little Niggers), pubblicato nel 1939, fu tradotto in Francia nel '47. Nell'ultima pagina, dove si spiega tutto il trucco, il traduttore (o il tipografo) saltò un paio di righe. Come dimostra Debyser, quel salto fa sì che la "soluzione" rimanga incomprensibile.

Ebbene: dal '47 l'errore è rimasto, in decine di edizioni, in centinaia di migliaia di copie, fino al 1981. Come mai, si domanda Debyser, tra milioni di lettori francofoni, non ce n'è stato uno che se ne sia accorto? Tra le risposte possibili, Debyser inclina a questa: chi legge "romanzi gialli" è un generico lettore di "romanzi", e del meccanismo "giallo" non si cura. Se così fosse, la "lettura attiva" di cui parla Caillois resterebbe un'ipotesi, o un atteggiamento fortemente minoritario.

p. 50. *segue eminentemente i capricci della moda*. Gli esempi che dà Caillois (tutti registrati dal DEI) si potrebbero moltiplicare: l'ultimo delirio collettivo fu, in Italia nel 1971, quello dei clic-ciac (Hackers). C'è da domandarsi se non subiranno sorte analoga altri giochi, come il Cubo magico di cui parliamo alla nota per il quadrato del quindici (p. 243). L'osservazione di Caillois è tanto più valida se si è osservato il mercato dei "giochi dei grandi", sia nella cartolibreria sotto casa, sia nelle grandi rassegne internazionali (come la Spielwarenmesse di Norimberga). Diventato una fetta importante nei bilanci di grandi compagnie internazionali, il mercato dei giochi (che dal 1980 comincia a dare segni di crisi paragonabili a quelli dell'editoria libraria) è stato sottoposto a una coltivazione intensiva, con ricerca spasmodica delle novità, e queste novità sono state soggette a rapidissimi fenomeni di invecchiamento e scomparsa. Chi si volge a riguardare questa storia vede migliaia di giochi estinti o in via di estinzione. Forse, dopo il Monopoli, l'ultimo gioco duraturo che si sia inventato è il Master Mind. AULT 1980.

p. 51. *bricolage*. La precoce idea di Caillois, che questo hobby sia prodotto specifico della civiltà industriale avanzata, è documentata in Storia dell'artigianato italiano 1979.

p. 53. *la dama cinese*. Caillois dice jeu de pions: oggi è diffuso il termine dames chinoises. Non che il termine, il gioco stesso manca ai repertori francesi cit. nel¹ a bibliografia alle presenti note; compare solo nel BERLOQUIN 1976, p. 136. Il nome cinese è Xiaoxing Tiaoqui, ma si tratta di un gioco moderno derivato dall'alma o

halma. Molti lo confondono col solitaire. Ignorato dal DEI, è diffuso in Italia in confezioni di vario tipo; quelle importate dalla Cina hanno tavoliere in cartone e biglie in vetro colorato. DIAGRAM GROUP 1975 e 1976, p. 43, BELL 1979 a e b, p. 154.

p. 53. *il puzzle* (Tai Kiao). Caillois dice le puzzle (Tai Kiao). Questo termine non si trova in nessuno dei repertori francesi citati nella bibliografia alle presenti note. Caillois intende il tangram (termine che pure non si trova, come sopra; manca anche al DEI). È un solitario cinese basato sulla scomposizione del quadrato in sette pezzi geometrici che si possono disporre in modo da suggerire una illimitata quantità di figure. Sembra sia antichissimo, ma la prima descrizione a stampa che se ne conosca è solo del 1813: Ch'i Ch'iao t'u ho-pi. Degli anni immediatamente successivi sono molte descrizioni a stampa in lingue europee. Questi sono gli anni in cui si diffondono i solitari con le carte (si dirà poi che Napoleone a Sant'Elena giocava anche al tangram: il che sembra da escludere). Dopo decenni di oblio il tangram è tornato di moda in Europa e in Usa. Da qualche anno è facile trovare in commercio anche in Italia varie confezioni di tangram in cartone, plastica, legno o metallo magnetizzato. Il fondamentale libro del Read 1965 è stato tradotto in italiano (READ 1970); ma, poiché quel che conta sono le illustrazioni, circolano in Italia vari trattati di tangram in lingue straniere. Interessante è la parte storica e bibliografica di ELFFERS 1973, 1976. Per l'Italia (che importa il tangram verso il 1818) è facile fare integrazioni ai libri citati dall'Elffers: all'edizione milanese di Pietro e Giuseppe Vallardi, 1818, è da aggiungerne un'altra, molto simile, di stessa data, che reca l'indicazione tipografica "Firenze, All'insegna dell'Ancora"; al Supplemento al nuovo gioco cinese stampato sempre a Milano, nello stesso 1818, dai fratelli Bettalli, è da aggiungere un altro volumetto, Bettalli, Milano s.d., che reca il titolo Nuovo e dilettevole giuoco cinese.

p. 53. *il gioco dei nove anelli*. Antico rompicapo cinese, disponibile in vari modelli. P. es. quello prodotto da Aarikka (Finlandia) è leggermente diverso da questo che descrive Caillois: a un manico in

legno sono collegati sette anelli attraverso i quali passa una lunga spilla metallica; ma anche qui si tratta di liberare la spilla (e poi di infilarla nuovamente negli anelli) attraverso una lunga serie di movimenti. Si chiama a volte Anelli Cinesi anche un altro gioco il cui nome proprio è Torre di Hanoi. Nella Torre di Hanoi prodotta p. es. da Naef (Svizzera) nove dischi digradanti, forati, sono infilati non su una spilla bensì su un piolo e devono essere trasferiti a un altro piolo nello stesso ordine, senza che ci si trovi mai nella situazione di aver messo un disco più grande sopra un disco più piccolo; c'è un terzo piolo per permettere gli spostamenti; si può risolvere in 511 mosse. Sia gli Anelli Cinesi sia la Torre di Hanoi hanno interessato i matematici; la soluzione è in relazione al calcolo binario. Cardano se ne occupò nel 1556 in relazione alle serrature delle casseforti.

p. 56. *giocare da soli*. Sembra che Caillois non apprezzi i valori di concentrazione, di raccoglimento quasi religioso che possono avere certi solitari: anche certi solitari modernissimi, come il Master Mind elettronico. Già per i solitari con le carte era stato fatto il paragone con il tiro dell'arco secondo la dottrina zen (DOSSENA 1976, pp. 37-38); successivamente altri solitari sono stati paragonati a rosari laici o a mulini da preghiere tibetani (AULT 1980, p. 142). Sembra discutibile quanto Caillois scrive più avanti: "si direbbe che al gioco manchi qualcosa, quando è ridotto a semplice esercizio individuale"; discutibile soprattutto da quando la diffusione dei giochi solitari ha avuto un'impennata, coi giochi elettronici (cfr. nota a p. 245, per una macchina elettronica).

p. 64. *superstizione*. Il discorso di Caillois sembra legato a un atteggiamento razionalistico piuttosto rigido. È sembrato ad altri che il ventaglio delle possibili "superstizioni" sia ampio e screziato; nel campo delle carte, dalla superstizione infantile che si manifesta nel gioco del Mercante in Fiera ad altre forme di comportamento che, passando per i tarocchi divinatori e arrivando all'I Ching (disponibile anche sotto forma di carte da gioco) sfondano il muro della superstizione per approdare a forme di meditazione. DOSSENA 1979, pp. 34-35.

p. 66. *tarocchi*. È provato (DUMMETT 1980 a) che i tarocchi nascono nel XV secolo come gioco e solo alla fine del XVIII vengono stravolti ad uso divinatorio. Pertanto è da ritenere non corretta l'affermazione di Caillois secondo cui i tarocchi "furono e sono tuttora impiegati per entrambi gli scopi". Quanto all'affermazione che "le stesse carte servono sia ai giocatori ... che alle veggenti", questo è stato vero in Francia e altrove, ma non lo è più né in Francia (dove per il gioco si usa il mazzo del "Nouveau Tarot Francis", per la divinazione il mazzo del "Tarot de Marseille") né in Italia (dove il mazzo del "Tarocco piemontese" è a due teste, e pertanto inutilizzabile a fini divinatori: si perde la possibilità di vedere se una carta esca dritta o capovolta). Non sembra corretto neppure affermare che i cartomanti usino carte speciali "solo per un fatto di prestigio". L'iconologia dei tarocchi e di altri mezzi divinatori ha certamente ambizioni simboliche che non si possono liquidare a priori (anche se i rimproveri che sono stati rivolti al Dummett in questo senso sono dissennati: cfr. nota a p. 229, per l'aspetto che maggiormente lo discredita).

p. 75. *riti svuotati dal loro significato profondo*. I materiali accumulati dagli storici dei giochi negli ultimi anni confermano le tesi di Caillois. Basti ricordare il passaggio dal Moksa-Patamu allo Snakes and Ladders, detto da noi Scale e Serpenti, o Serpi e Scale (LOVE 1978, p. 22; BELL 1979 a e b, p. 22); in questa direzione il gioco tibetano scoperto da TATZ e KENT 1980 si colloca fra gli archetipi del nostro Gioco dell'Oca), o le vicende del Fanorona: coloro che lo giocano secondo le regole della THANASSECOS 1977 non fanno quello che si fanno, se non hanno letto BORGES 1973, p. 70: "Mentre i francesi assediavano la capitale del Madagascar, nel 1893, i sacerdoti parteciparono alla difesa giocando il fanorona, e la regina e il popolo dall'alto delle mura seguivano con più ansia la partita (giocata, secondo i riti, per propiziare la vittoria) che non gli sforzi delle truppe in battaglia."

Questi sono passaggi di giochi da una cultura all'altra. Ma lo stesso può avvenire all'interno di una stessa cultura, o in un tessuto omogeneo di culture, senza componenti di esotismo: così per i

labirinti (KERN 1981) o per l'indovinello (cfr. più avanti, nota a p. 241 per tornei di enigmi).

p. 75. *conte e girotondi*. La loro lingua è a volte misteriosa. Ma se ne possono dare spiegazioni sorprendenti. ARNOLD 1980, p. 308.

p. 77. *non ritengo impossibile comporre questa antinomia*. Comincia qui la parte più importante del libro di Caillois. Di antinomie è costellata la storia delle riflessioni sui giochi. Secondo Herbert Spencer (1820-1903) il gioco è "sfogo di energie inutilizzate"; secondo Pierre Janet (1859-1947) il gioco è "mobilitazione e accumulo di energie".

p. 77. *giochi con la corda*. Caillois dice jeux de cordes. È ovvio pensare che si tratti di giochi con la corda, ma è curioso che manchi al DEI questa "corda", registrata invece dal BATTAGLIA: "funicella leggera alle cui estremità sono di solito poste due impugnature di legno o di plastica, usata dalle bambine nei loro giochi, o anche, in ginnastica, per esercizi vari e specialmente per eseguire salti". Che la corda fosse gioco solo di bambine è detto anche da LIBREX voi. II, p. 53 "saltare la corda"), che nota come sia gioco in via di estinzione (ma non estinto, a differenza per esempio dal cerchio). LA SORSA 1937, pp. 389-392 descrive vari giochi con la corda ("il giuoco della corda") che richiedono la presenza di tre o più bambine. ARNOLD 1980, pp. 94-96, descrive come "salto con la corda" sia questo tipo di giochi a tre o più, sia un tipo di giochi che può fare un bambino da solo. Nota bene: l'Arnold non fa mai distinzione di sesso, come è stato sottolineato (ARNOLD 1980, p. 301).

Detto ciò, resta un dubbio: che Caillois invece pensasse agli string games. FURNESS JAYNE 1962. Ma gli esperti da me interrogati, pur trovando strano che Caillois dica cordes al plurale, sostengono che, se avesse voluto parlare di string games, avrebbe detto jeux de ficelles.

p. 78. *"campana" (o "gioco del mondo")*. ARNOLD 1980, pp. 90-93 presenta alcune varianti. Un'indagine svolta a San Francisco nel 1955 ha permesso di classificarne 19.

p. 78. *giocare "a prendersi"*. Caillois dice le jeu de chat perché. AVELINE 1961, p. 453 descrive, oltre allo chat perché, anche lo chat coupé, lo chat malade ecc. Un non minor numero di varianti descrive ARNOLD 1980, pp. 108-110, raggruppandole sotto la famiglia del "ce l'hai".

p. 79. *tornei di enigmi.* Sulle "gare di indovinelli" resta fondamentale il capitolo VI dell'*Homo ludens* di Huizinga. COLLI 1977 per l'antica Grecia semplifica molto le cose: l'indovinello come "sfida sapienziale" con rischio di morte, documentato in un'epoca anteriore al V sec. a.C., sarebbe già "banalizzato" a livello di intrattenimento con Simonide.

p. 79. *fuori stagione*. La stagionalità era connotazione primaria di certi giochi. Per esempio da noi la lippla si giocava solo d'inverno. ARNOLD 1980, p. 318.

p. 80. *come giocattoli... in quanto armi*. Ai tempi di Caillois non si facevano proposte di legge per mettere al bando le armi-giocattolo; ai tempi nostri non si tien conto di queste osservazioni di Caillois, né di altre ancora più semplici (la messa al bando delle armi-giocattolo non è una forma di censura, è una forma di proibizionismo). Immutata la sostanza, dai tempi di Caillois cosa c'è di nuovo? I soldatini-robot tratti dai cartoni animati della fantascienza giapponese. Goldrake è del 1978.

p. 80. *monopoli*. In tutto il libro, questa è l'unica affermazione da respingere, e possiamo farlo oggi, conoscendo la storia di monopoli. DOSSENA 1979, pp. 74-76. Non è stato inventato da Charles Darrow, disoccupato alla fame per la crisi del '29; è stato inventato nel 1904 da Lizzie J. Magie; ma resta un gioco capitalista che viene dopo il capitalismo. In ogni caso il paradossale antistoricismo di Caillois è

preferibile, come atteggiamento mentale, al microstoricismo sociologico postcontestatario di autori come CALVET 1978. Dicendo il falso, e cioè che monopoli non viene dopo il capitalismo, Caillois riconosce al meccanismo di gioco del Monòpoli una validità che potrebbe permettergli di funzionare anche in culture precapitalistiche o totalmente aliene dal capitalismo. Non sarà un caso che un deliberato, grossolano "anti-monòpoli" come Lotta di Classe (1978), plagi il meccanismo di monopoli.

p. 81. *come immaginare che un giorno sparisca il gioco della bambola?* Caillois non immaginava che dopo il '68 le femministe e i "genitori democratici" avrebbero sognato l'avvento di un tal giorno.

p. 85. *diversità delle culture... natura di alcuni fra i giochi che vi si vedono fiorire.* Negli ultimi anni si è diffusa in Europa la conoscenza del gioco giapponese del Go, che probabilmente costituisce il miglior esempio a sostegno di questa tesi di Caillois. Gioco di grande bellezza (TREVANIAN 1980 dice con durezza che il Go sta agli scacchi come la metafisica sta alla computisteria) stenta a diffondersi tra noi, se non per la sua estraneità alla nostra "mentalità", almeno per la sua estraneità alla filosofia implicita in molti dei nostri giochi (indoeuropei). Le pedine non hanno alcuna distinzione gerarchica (come è invece negli scacchi e nelle carte), non c'è scontro frontale di eserciti schierati, non c'è eliminazione dell'avversario, non c'è conquista: c'è solo "controllo del territorio" (non c'è guerra, c'è guerriglia).

Posta, con tutte le cautele di Caillois, e altre ancora, l'equazione gioco = cultura, resta decisiva la presenza di giochi raffinatissimi in culture in cui non è dato cogliere oggi la presenza di tratti globalmente raffinatissimi. Riassumo, per il mankala, da POPOVA 1977, POPOVA 1979.

Il gioco più diffuso nell'Africa nera è il mankala; dall'Oceano Indiano all'Atlantico prende vari nomi, ma è sempre un gioco di calcolo e di calcoli, perché si fa con sassolini o conchiglie o semi, su un tavoliere con dodici buchi. I buchi si possono anche semplicemente scavare per terra. L'immagine di due straccioni

negri, accucciati, che pasticciano lentamente con le lunghe mani nella sabbia, spostando sassolini torno torno in queste buche, è, per il viaggiatore distratto, l'immagine tipica di una degenerazione, di un abbruttimento. I primi viaggiatori europei che descrissero questo gioco pensarono, e dissero chiaro, che doveva essere un'infima, idiota semplificazione della dama o degli scacchi, poiché nelle menti dei negri non poteva entrare, senza deformarsi, la sublime logica di questi grandi giochi indoeuropei. (Per l'Italia colonizzatrice, agghiacciante La matta 1940, p. 37).

Al contrario, il *mankala* è un gioco matematico, di diversa ma non meno sublime matematicità. Chi lo studia per anni, e arriva a saperlo giocare, attinge un'esperienza intellettuale, un'avventura del pensiero che lo porta lontanissimo. Accucciati, pasticciando con le mani nella sabbia, spostando sassolini torno torno in queste buche, calcolando le possibili conseguenze di ogni mossa, la mente si apre a magie pitagoriche. Si sente, come un lontano brusio, la perdita musica delle sfere celesti che descrissero i Greci.

In certe tribù della Costa d'Avorio, quando si sta per disputare qualche importante partita di *mankala*, fra campioni riconosciuti, spesso avviene che uno dei due giocatori ricorra a uno stregone per farsi preparare un filtro amoroso da propinare segretamente all'avversario, ma non per intontirlo e dunque batterlo più facilmente: al contrario, per farlo innamorare del gioco, per farlo appassionare alla partita, perché in quella sfida dia il meglio di sé, e si possa disputare un incontro memorabile.

Naturalmente la bibliografia sul *mankala* è vasta. Cfr. p. es. TOWNSHEND 1977.

p. 100. *manille*. Gioco di carte descritto p. es. in AVELINE 1961. La traduzione italiana (AVELINE 1964) descrive, incorrispondenza, un gioco che battezza "maniglia"; lo si ritrova anche in LIBREX 1969, ma sembra estraneo alla tradizione italiana.

p. 100. *giochi fisionomici*. Non diversamente nella briscola se stringo le labbra ho l'asso, se storco la bocca ho il tre, se alzo gli occhi ho il re, se mostro la lingua ho la donna, se alzo la spalla ho il

fante. Quando invece al tressette busso o striscio, adotto un linguaggio gestuale che non può sfuggire agli avversari, e potrebbe (può in certi ambienti) essere sostituito dal linguaggio verbale.

p. 162. *l'eroe gaffeur, birbante o stupido*. Caillois dice le héros gaffeur, espiègle ou stupide. Si potrebbe dire trickster, scbnorrer, trasgressore ispirato, "briccone divino". Questo personaggio interviene in certi modi italiani di giocare alla briscola in cinque. DOSSENA 1979, pp. 68-70.

p. 189. *barres*. Gioco descritto in tutti i repertori francesi (p. es. in AVELINE 1961, p. 467), non ha corrispondenti italiani, a quanto sembra. È un gioco di cattura a squadre, della famiglia di bandiera e di schiaffo (ARNOLD 1980, p. 126; ARNOLD 1972, pp. 144-145: Slap Tag).

p. 192 nota 4. psicologia dei campioni di scacchi. Alla bibliografia di Caillois sarà da aggiungere FINE 1976. E per il calcio il nuovo libro di Desmond Morris, *The Soccer Tribe* (preannunciato da Oreste del Buono, "La Stampa", 6 giugno 1981).

p. 199. *problema dei quattro colori*. Famoso teorema topologico discusso p. es. in GARDNER 1973 b, pp. 101-112.

p. 199. *problema... dei ponti di Koenisberg*. Descritto p. es. in GELLI 1965, pp. 258-260 e discusso in GARDNER 1973 a, pp. 258-260.

p. 199. *quadrato del quindici*. È questo il nome corrente in italiano (ma manca al DEI) di quello che in francese si chiama jeu du taquin (così Caillois) e in inglese fifteen puzzle. Inventato da Sam Loyd, variamente modificato (in Italia è diffuso anche un "rettangolo del 31"), resta un rompicapo archetipico. LOYD 1980, pp. 3, 28-29. Alcuni giochi tradizionali si possono complicare, portando uno schema bi-dimensionale a livelli tridimensionali. Classico, lampante esempio il passaggio dal quadrato del quindici, appunto, al Cubo magico di Rubik. Esempio più sottile, il passaggio dal filetto a quel "filetto

verticale" che è il Forza Quattro della Milton Bradely (lo schema combinatorio è ancora bidimensionale, ma entra in gioco la forza di gravità, e si aggiungono altri valori tattili e acustici). Altra filiazione tridimensionale del filetto, lo Space Lines dell'Invicta, che ha alle spalle altri esperimenti (scacchi su scacchiere sovrapposte, ecc.). Ma nei giochi strategici (nota seguente) la complicazione nasce dal procedimento inverso, nasce passando dalle tre dimensioni alle due.

p. 199. *giochi strategici*. Dai tempi in cui scriveva Caillois, parlando di jeux stratégiques, si è meglio delineata la distinzione tra due generi: "giochi di simulazione" (situation games, TAYLOR e WALFORD 1979) e "giochi di simulazione strategica" (war games, PALMER 1981).

I primi sono strumenti pedagogici (detti "giochi" per l'uso intensivo e estensivo a cui la parola è sottoposta: cfr. nota a p. 230 per le nozioni implicite ecc.); i secondi sono giochi da giocare per gioco (pur conservando grande efficacia pedagogica e di addestramento, non solo militare).

I secondi si dividono in due specie: tridimensionali e bidimensionali.

I tridimensionali (miniature war games) si giocano con soldatini, su plastici.

I bidimensionali (board war games) ricostruiscono su tabelloni a caselle esagonali il terreno di battaglie famose, mettendo a disposizione dei giocatori (sotto forma di pedine in cartoncino che recano stampate cifre e simboli vari) armi e mezzi di rifornimento minuziosamente corrispondenti a quelli reali in valori di massa, capacità di movimento, autonomia, potenza di tiro ecc.

I board war games nascono tra Inghilterra e Stati Uniti, tra il 1953 e il 1962, tra Charles S. Roberts (BARKER 1976) e Tony Bath (DUNNIGAN 1980).

p. 200. *carta-pietra-forbici*. Caillois chiama questo gioco "papier-pierre-ciseaux" (e sente il bisogno, che non sente in altri casi, di spiegarne il meccanismo). Da noi il meccanismo è notissimo, e il gioco si chiama morra cinese. ARNOLD 1972, pp. 243-245 lo chiama

"Stone, Scissors, and Paper" e dice che si gioca in Italia e in Giappone (dove si chiama janken), mentre usi resto del globo sembra sia ignoto, o di importazione recentissima, cfr. ARNOLD 1980, pp. 206-208.

p. 203. *il lupo e gli agnelli*. Una variante della dama descritta p. es. in AVELINE 1961, pp. 55-56, Aveline 1964, p. 61. Altri giochi hanno lo stesso difetto. P. es. nel gioco vichingo delle volpi e delle oche, se si gioca correttamente vincono sempre le oche (Bell 1979 a e b, p. 50).

p. 203. *una macchina elettronica*. Scacchi elettronici sono diffusi in modo apprezzabile dal 1977 nel 1980 la Federazione internazionale scacchista accettava di patrocinare un campionato fra microprocessori. I progressi di queste macchine sono sempre più veloci da quando si è pensato di non immagazzinare nelle loro memorie mosse possibili sulla base di partite già giocate (come sembra fantasticare anche Caillois) bensì di dotarle di facoltà strategico-previsionali autonome. Scacchi a parte, i giochi elettronici rappresentano per i nostri anni una rivoluzione paragonabile all'introduzione in Europa delle carte da gioco nel Medioevo. È stato notato che vien bene l'uso solitario dei giochi elettronici, anche giochi elettronici destinati a due o quattro persone danno il meglio di sé se giocati come solitari: non solo il Logic Five e il Master Mind elettronico, ma anche Sector. DOSSENA 1979. Solitari sono infine quegli speciali giocattoli elettronici che si chiamano videogiochi solitissimi i flippers, ormai non più elettromeccanici ma interamente elettronici. Dal 1979 abbiamo videogiochi e flippers tascabili.

NOTA PER LA SECONDA EDIZIONE (1995)

Dopo quattordici anni varie cose sono cambiate (si sono diffusi i "giochi di Ruolo" o RPG sulla scia di Dungeons and Dragons-, per i solitari con le carte si usa il personal computer...). Ritengo essenziali due segnalazioni:

p. 48. *gli anagrammi, i versi olorimi, i vari logogrifi*. Vedi il Dizionario dei giochi con le parole (A. Vallardi, Milano 1994) e P. Albani, B. Buonarroti, *Aga magéra difùra*. Dizionario delle lingue immaginarie (Zanichelli, Bologna 1994).

p. 80. *monopoli*. Nuove osservazioni di Piergiorgio Bellocchio (Eventualmente, Rizzoli, Milano 1993; cfr. G. Dossena, *Abbasso la pedagogia*, Garzanti, Milano 1993) e di Paola De Sanctis Ricciardone (Antropologia e gioco, Liguori, Napoli 1994).

BIBLIOGRAFIA

PER LE NOTE ALL'EDIZIONE ITALIANA

ABRAHAM s 1979 Roger D. Abrahams, Ali in the Game. Comunicazione al convegno "Il linguaggio del gioco", Montecatini Terme 25-27 ottobre 1979.

ALLEAU 1964 Dictionnaire des jeux, publié sous la direction de René Alleau, avec la collaboration de Renaud Matigno, préface de M.-M. Rabecq-Maillard Tchou, Paris 1964. ARNOLD 1972

The World Book of Children's Games written and designed by Arnold Arnold. The World Publishing Company, New York 1972. ARNOLD 1980

Arnold Arnold, I giochi dei bambini. Traduzione [di ARNOLD 1972] e note all'edizione italiana di Giampaolo Dossena. Mondadori, Milano 1980, 1981². AULT 1980

Leslie H. Ault, Il libro ufficiale del Master Mind. Traduzione dall'americano di Gianni Ratti. Prefazione all'edizione italiana e appendice sul Master Mind elettronico di Giampaolo Dossena. Mursia, Milano 1980. AVELINE 1961

Le code des jeux par Claude Aveline, avec la collaboration de Marcel Boll, Marcel Defosse, L.-E. Galey, C.M. Laurent, Simone Martin-Chauffier, Elise Seguin, Odette Sersmero. Hachette, Paris 1961. AVELINE 1964

Claude Aveline, Il codice dei giochi. Traduzione [di AVELINE 1961] e adattamento italiano di Italo Sordi. Rizzoli, Milano 1964. BARKER 1976

P. Barker, Wargaming. EP Publishing Ltd., Wakefield 1976.

BASLINI 1970

Filippo Baslini, Il "solitane" - 200 problemi risolti. Il Campo editore, Firenze 1970. BATTAGLIA

Salvatore Battaglia, Grande dizionario della lingua italiana. Voli. I-IX (A-MED). Utet, Torino 1961-1975. BELL 1979 a

R.C. Bell, The Boardgame Book. Marshall Cavendish, London 1979. BELL 1979 b

R.C. Bell, Il libro dei giochi da tavolo. Versione italiana [di BELL 1979 a] di Giampaolo Dossena. Idea Libri, Milano 1979. BERLOQUIN 1970

Pierre Berloquin, Le livre des jeux. Stock, Paris 1970. BERLOQUIN 1976

Pierre Berloquin, 100 Jeux de table. Flammarion, Paris 1976. BERLOQUIN 1979

Pierre Berloquin, Il centogiochi. Traduzione dal francese [di BERLOQUIN 1976] di Adriana Crespi Bartolini. Garzanti-Vallardi, Milano 1979. BORGES 1973

Racconti brevi e straordinari di Jorge Luis Borges e Adolfo Bioy Casares. Traduzione di Gianni Guadalupi. Ricci, Milano 1973. CALVET 1978

Louis-Jean Calvet, Les jeux de la société. Payot, Paris 1978. CHRISTIE 1980 Agatha Christie, Poirot sul Nilo. Traduzione di Enrico Piconi [1939]. Prefazione e postfazione di Giampaolo Dossena [1977]. Mondadori, Milano 1980³. CLAUSEWITZ 1978

Karl von Clausewitz, Della guerra, 2 vol. Mondadori, Milano 1978⁴. CLIDIÈRE 1968

Martine Clidière, Le guide Marabout des Jeux de société. Marabout, Verviers 1968. CLIDIÈRE 1972

Martine Clidière, Il manuale dei giochi. Traduzione dal francese [di CLIDIÈRE 1968] di Maria Gallone e Adelio Rossi. Garzanti, Milano 1972. COLIGNON 1979

Jean-Pierre Colignon, Guide pratique des jeux littéraires. Duculot, Paris 1979.

COLLI 1977

Giorgio Colli, La sapienza greca. Voi. I. Adelphi, Milano 1977. DEI Dizionario enciclopedico italiano. Voli. I-XII. Istituto della Enciclopedia Italiana, Roma 1955-1961. Supplemento, 1974.

DIAGRAM GROUP 1975 The Way to Play, by the Diagram Group. Paddington Press, New York 1975. DIAGRAM GROUP 1976

Giochi da tutto il mondo, a cura del Diagram Group. Adattamento [di DIAGRAM GROUP 1975] a cura di Mario Zaverio Rossi. Fabbri, Milano 1976. DILLAYE 1885

Frédéric Dillaye, Les Jeux de la jeunesse. Hachette, Paris 1885. DOSSENA 1976

Giampaolo Dossena, Solitari con le carte e altri solitari. Mondadori, Milano 1976. DOSSENA e RINALDI 1978

Giampaolo Dossena e Raffaele Rinaldi, A che gioco si gioca? Le guide de L'Espresso, Milano 1978. DOSSENA 1979

Giampaolo Dossena, I giochi dei grandi. I libri dell'Europeo, Milano 1979. DUNNIGAN 1980 James F. Dunnigan, The Complete Wargames Handbook. William Morrow, New York 1980. ELFFERS 1978 a Joost Elffers, Het onde Chinese vormenspel — Tangram — Das alte chinesische Formenspiel. Du Mont, Köln 1978 (I ed. 1970). ELFFERS 1978 b Joost Elffers, Tangram, The Ancient Chinese Shape Game. Translation [di ELFFERS 1978 a] copyright R. Hol- lingdale. Penguin, Harmondsworth 1978 (I ed. 1976). FINE 1976

Reuben Fine, La psicologia del giocatore di scacchi [1956]. Traduzione di F. Bovoli. Prefazione di Giuseppe Pontig- gia. Adelphi, Milano 1976. FURNESS JAYNE 1962 Caroline Furness Jayne, String Figures and tiow to M.ake Them. A Study of Cat's-Cradle in Many Lands. [Reprint dell'edizione del 1906.] New York, Dover, 1962. GANDINI 1979

Giovanni Gandini, L'architrottola. "L'Espresso", 8 luglio 1979, pag. 132.

GARDNER 1973 a Martin Gardner, Enigmi e giochi matematici. Voi. II. Traduzione di Mario Carla. Sansoni, Firenze 1973. GARDNER 1973 b Martin Gardner, Enigmi e giochi matematici. Voi. III. Traduzione di Mario Carla. Sansoni, Firenze 1973. GELLI 1965

Jacopo Gelli, Come posso divertirmi e divertire gli altri, Hoepli, Milano 1965⁶ [in copertina e sul dorso il titolo risulta "Giuochi e passatempo"; la I ed. è del 1901 e ha il titolo: "Come posso divertirmi? Piccola enciclopedia di giuochi mossi e tranquilli da eseguirsi in città e in campagna"]. Giuochi nobili 1899

I giuochi nobili - Scacchi, biliardo, dama e tavola reale. Con l'aggiunta [ecc.]. Salani, Firenze 1899. JAULIN 1979

Robert Jaulin, Le jeu de vivre. Comunicazione al convegno "Il linguaggio del gioco", Montecatini Terme 25-27 ottobre 1979. KERN 1981

Hermann Kern, Labirinti. Traduzione dal tedesco di Libero Sosio. Feltrinelli, Milano 1981. LACLOS 1977

Michel Laclos, Jeux de lettres, jeux d'esprit. Préface de Jean d'Ormesson. Jean-Claude Simoén, Paris 1977. La Matta 1940

La Matta. Almanacco dei giochi. Edizioni Scena Illustrata, Firenze 1940. LA SORSA 1937

Saverio La Sorsa, Come giuocano i fanciulli d'Italia. Rispoli, Napoli 1937, Reprint Editoriale Insubria, Milano 1979. LIBREX 1969

Giochi di carte, 2 vol. Edizioni Librex, Milano 1969. LIBREX 1971

Giochi dei ragazzi, 2 vol. Edizioni Librex, Milano 1971. LOVE 1978

Brian Love, Play the Game. Michael Joseph and Ebury Press, London 1978. LOYD 1980

Sam Loyd, Passatempi matematici. A cura di Martin Gardner. Voi. I. Traduzione di Roberto Morassi. Sansoni, Firenze 1980. PALMER 1981
Nicholas Palmer, I giochi di simulazione strategica. Traduzione dall'inglese di Maurizio Longoni. Mursia, Milano 1981.

POPOVA 1977

A. Deledicq, A. Popova, Wari et solo - Le jeu de calculs africain. Supplément au "Bulletin de liaison des professeurs de mathématiques" n. 14 décembre 1977. Cedic, Paris 1977. POPOVA 1979

Assia Popova, Le mankala. Comunicazione al convegno "Il linguaggio del gioco", Montecatini Terme 25-21 ottobre 1979. READ 1965

Ronald C. Read, Tangrams - 330 puzzles. Dover, New York 1965. READ 1970

Ronald C. Read, Il tangram, rompicapo cinese. [Traduzione di READ 1970.] Edizioni del Poligramma, Torino 1970. RONCORONI 1981

Parole come strumenti. Antologia italiana per la scuola media a cura di Federico Roncoroni, voi. I, Mondadori, Milano 1981. [La sezione "Giocare con le parole", di Giampaolo Dossena, è alle pp. 487-520.] STELLA 1969

Jacques Stella, Games and Pastimes of Childhood. Engraved by Claudine Bouzonet Stella. [Reprint dell'originale francese del 1657.]

Preface, translation and notes by Stanley Appelbaum. Dover, New York 1969. Storia dell'artigianato italiano 1979.

Storia dell'artigianato italiano. Etas Libri, Milano 1979. [Il capitolo sul bricolage, di Giampaolo Dossena, è alle pp. 334-373; la relativa bibliografia alle pp. 389-390.] TATZ e KENT 1980 Mark Tatz e Jody Kent, Rinascere - Il gioco tibetano della liberazione. Traduzione di Roberto Donatoni. Sonzogno, Milano 1980. TAYLOR e WALFORD 1979 John L. Taylor e Rex Walford, I giochi di simulazione per l'apprendimento e l'addestramento. Traduzione di Rosalba Williams e Giuliana Pestagalli. Mondadori, Milano 1979. THANASSECOS 1977 Nadine Thanassecos, Le Fanorona, in "Ludotype 7". L'Im- pensé Radical, Paris 1977. TOWNSHEND 1977 Philip Townshend, The SWA Game of/hus (das Loch- spiel) in the wider. Context of African Mankala. SWA Wissenschaftliche Gesellschaft, Windhoek, Namibia, 1977. TREVANIAN 1980

Trevesian, Il ritorno delle gru. Traduzione di Vincenzo Mantovani. Sonzogno, Milano 1980.

VALZANIA 1978

Sergio Valzania, La partita di diritto. Considerazioni sull'elemento ludico del processo. "Jus", a. XXV, 1978, pp. 204-246. VAN WEYENBERGH 1975

Jeux et distractions pour tous. Guide réalisé sous la direction de Claire Van Weyenbergh. Avec la collaboration de Jacques Burlion, Marcel Delvaux, Anne-Marie Denis, F. Gerver, Edouard Limbos, Christiane Linet. Marabout, Ver- viers 1975. VITOUX 1973

Frédéric Vitoux, Le livre des jeux d'enfants. Stock, Paris 1973.

INDICE

Prefazione di Pier Aldo Rovatti

I GIOCHI E GLI UOMINI

Introduzione

PARTE PRIMA

1. Definizione del gioco
2. Classificazione dei giochi
3. Vocazione sociale dei giochi
4. Degenerazione dei giochi
5. Per una sociologia che parta dai giochi

PARTE SECONDA

6. Teoria allargata dei giochi
7. Simulacro e vertigine
8. Competizione e caso
9. Reviviscenze nel mondo moderno

SUPPLEMENTO

1. Importanza dei giochi d'azzardo
2. Dalla pedagogia alla matematica

DOSSIER

Mimicry negli insetti

Vertigine nel "volador" messicano

Ebbrezza distruttiva di una scimmia cappuccina

Sviluppo delle macchinette mangiasoldi
Giochi d'azzardo, oroscopi e superstizione
Inclinazione agli "stupefacenti" da parte
delle formiche
Meccanismo dell'iniziazione
Esercizio del potere politico da parte delle Maschere
Intensità dell'identificazione con il divo
Reviviscenze della vertigine nelle civiltà organizzate
La maschera: attributo dell'intrigo amoroso
e della cospirazione politica

Note all'edizione italiana di Giampaolo Dossena

Bibliografia per le note all'edizione italiana